PS家族十周年纪念



BIO HAZARD
RIDGE RACER V
namco
ブレスオブファイアIV
FINAL FANTASY X-2
FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
Kunoichi
忍
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
闘神伝
ACECOMBAT.04
shattered skies
ICO
SONY
SILENT HILL 2
KINGDOM HEARTS
Devil May Cry
SaGa Frontier
TEKKEN
WORLD SOCCER
WINNING ELEVEN
KONAMI
ワールドサッカー ウイニングイレブン
8MB MEMORY CARD
MagicGate
PlayStation 2
grand theft auto
vice city
WILD ARMS 2
Awa
ARC THE LAD III
PlayStation
DUALSHOCK
BIOHAZARD
OUTBREAK
VALKYRIE PROFILE
ヴァルキリープロファイル
GRAN TURISMO 3
Xenogears
虹色の青春
METAL GEAR SOLID 2
METAL GEAR
CHRONO CROSS
クロノ・クロス

10th Anniversary

皆様の暖かいサポートにより
素晴しいゲームソフトが数多くリリースされた結果
PS全世界累計1億台!
PS2累計7400万台を達成する事が
出来ました。ありがとうございます!
そしていよいよPSPが市場に登場します。
これからの未来を、皆さん一緒に
大きく育てて行きましょう。

PlayStation 久多良木 健
2004.12.3

由于大家的殷切支持
以及众多经典游戏的发售,
PS全球销量累计销量达到1亿台!
PS2累计销量达到了7400万台!
非常感谢。
接下来,PSP马上就要登场了
我希望与大家一起
共同开拓更美好的未来。

PlayStation 久多良木 健
2004.12.3

所有游戏都在这里集结！



PlayStation

PS 10th Anniversary

这里，记载着有关PS家族的一切……

PS十载光辉

经典游戏回顾

PSone SCPH-100

诞生日 2000年7月7日



PSone，纯白色的小巧造型很讨女孩子喜欢。

文 太阳黑子工作室 徐继刚

PlayStation 十载光辉

罗马并不是一天就建成，而PlayStation也决非诞生时就注定了成功，正因为与所有的玩家拥有共同的梦想——“所有的游戏都在这里集结”，才能够获得全面的支持和信赖。

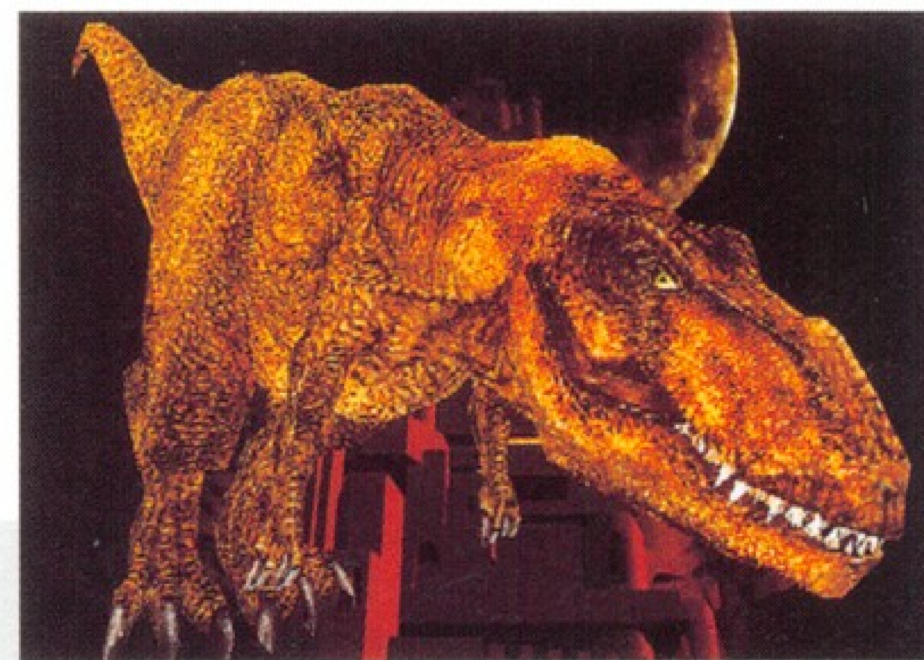
十年，游戏产业兴盛发达的十年，谨制此编年史以记载PS家族的无限风光……

PlayStation十载光辉

1994年 PlayStation诞生

1993年10月27日 “代号：PS-X”发表

2月12日午后，索尼音乐旗下SCEI（Sony Computer Entertainment International）对外发表其次世代32位CD-ROM游戏主机计划，表明了索尼与任天堂过去的紧密合作关系已经完全破裂，新主机暂时定名为PS-X。选择在这个时机发表PS-X，主要原因也是为有效牵制老对手松下公司即将在第二年春发售的3DO主机。



在发表会现场公开了PS-X的机能演示画面，这个恐龙头在当时是震住不少人的。

5月10日 SCEI举行大型媒体记者发表会，会场上公开的PS-X性能展示用CG DEMO的精美画面引起了全场轰动，《日本经济新闻》等争相报道发表会盛况，公众对PS-X的期待度直线上升。同月17日，SCEA（SCE北美分社）成立。

6月2日 东京次世代国际玩具展在千叶幕张开幕，这是NEC的PC-FX、世嘉的SEGA SATURN和索尼PlayStation这三款预定年末发售的高性能次世代主机的首次同场展示，Namco超人气街机大作《山脊赛车》（《RIDGE RACER》）将与PS-X主机同时发售的计划发表后立即引起广泛注目。15日，著名的LSI社宣布与索尼共同开发PS-X用CPU。

10月4日 东京晴海举办了国际电子产品展，展会中特设的次世代游戏主机展示场引起了多方瞩目，索尼的PS-X得到了最积极的评价。

11月3日 PS-X正式定名为PlayStation并确定于年末12月3日堂堂发售，硬件价格为39800日元，同时发售软件有《山脊赛车》和《A列车Ⅳ》等8款。索尼开始在全日本各大电视台滚动播放PlayStation的广告，由SCEI宣传部负责人佐伯雅司亲自创意的“1-2-3，所有的游戏都在这里集结！”醒目广告宣传词很快深入人心。



“1-2-3，所有游戏都在这里集结”，每天播放的广告都不同，给人留下很深的印象。

12月3日 虽然世嘉的SEGA SATURN在11月22日抢先发售，但PS的首发并没有因此受到多大影响。日本秋叶原等地方都出现了数百人的排队行列，首批出货的10万台PS主机在中午前销售一空。截止月底，PS主机的出货量达到了30万台，与世嘉的SEGA SATURN旗鼓相当。值得一提的是，Namco街机移植大作《山脊赛车》为PS主机的顺调首发做出了不可磨灭的贡献，当时达到了一机一款的普及程度，该软件的最终累计销量突破了65万份，也是32位元主机首款突破50万大关的畅销作品。

能够后发而与业界巨头世嘉初战打成平手无疑是索尼的极大成功。PlayStation受到追捧的主要原因应该归功于商品定位的正确，当时正逢提倡多媒体数码产品的时期，无论松下3DO还是世嘉SS都大力鼓吹自社产品的机能扩张性，而索尼则反其道而行之，“1-2-3，所有的游戏在这里集结！”这个代表性的广告宣传词无疑向广大消费者和第三方软件开发商明确昭示了产品定位。首发8款游戏在日本TV游戏业界也是历代未闻，足以证明索尼的前期准备工作相当充分，进一步提升了玩家的消费安全感。

PlayStation硬件设计的前卫性更是成功关键，主打作品《山脊赛车》的矢量贴图水准比之街机版有过之而无不及，与其他竞争对手迅速确立了性能优势。



发售当日首批出货的10万台销售一空，开了一个好头。



山脊赛车系列

山脊赛车	1994年12月3日	PS
山脊赛车2	1995年12月3日	PS
山脊赛车3	1996年12月3日	PS
山脊赛车4	1998年12月3日	PS
山脊赛车V	2000年3月4日	PS2
山脊赛车 进化	2003月11月27日	PS2
山脊赛车PSP	2004年12月12日	PSP

还有什么游戏能像《山脊赛车》这样，成为陪伴PS家族所有重要成员一起诞生的首发游戏？

还有什么游戏能像《山脊赛车》这样，系列前四作的发售日都能够相隔整整一年，而且还是PS诞生的纪念日？

随着2004年12月12日《山脊赛车PSP》的推出，赛车女王永濑丽子那明眸皓齿又再度回到我们眼前……

PlayStation十载光辉

1995年 PlayStation的成长期

1月2日 Takara开发的PS主机原创3D格斗大作《斗神传》登场，虽然这部游戏的操作手感和系统平衡性都存在着不少问题，但是借助PS强大机能所展现的惊人画面效果震撼了许多玩家，该游戏的销量迅速突破了50万份，受欢迎程度甚至还超过了Namco在两个月后发售的初代《铁拳》。

19日，SCEE（SCE欧洲）成立，总部设在英国。

2月中PS没有发售一款游戏，主机的销量也大幅度下滑，任天堂社长山内溥在接受专业媒体时对32位游戏主机市场极力唱衰，甚至放言："索尼PS如果能卖出100万台，我情愿头下脚上地倒着走路……"

经过了将近两个月没有新作发售的冷冻期，3月最后一天发售的Namco街机3D格斗大作《铁拳》的完美移植版使得PS的硬件销量再次直线上升。针对山内溥的过激言论，SCEI在3月推出了名为"いくぜ100万台！"的大规模促销活动，店头配送总数为80万套的体验版，此外还同时发表了《妖精战士》（《ARC THE LAND》）、《藤丸地狱变》等多款原创大作。

5月7日，索尼PS和世嘉SS同时宣布突破100万台。

5月11～13日 第1届E3游戏大展在美国洛杉矶会展中心举行，任天堂、索尼、世嘉、ATARI、3DO联盟等五大硬件厂商无不全力以赴，各自至少投入了千万美元以上的巨资布置展位。索尼无疑是这次E3展最大赢家，SCEA仅用于展台外观布置就花费了400万美元，天皇巨星麦克尔·杰克逊的突然出现一时也引起了会场极大骚动，使得索尼展台始终保持着最高人气度。本次展会上索尼重点宣传PS主机的3D处理机能，《铁拳》和《山脊赛车》等代表作的高品质令同场展出的世嘉SS和ATARI美洲豹等竞争产品黯然失色。更为令人兴奋的是，SCEA总裁Steve Race当场宣布PS将会在9月9日以299美元的超低价推出，这个定价大大低于业内人士的预期，ATARI扬言要以不正当倾销进行控告，索尼不得不在美版标准配置中削减了一个S-Video适配器。由于索尼采取积极主动的攻击态势，使得主要对手世嘉陷入了完全被动，虽然世嘉紧急决定在5月11日提前发售SS，依然无法扭转其颓势。

7月13日 为应对世嘉的降价战略，索尼推出了普及版PS，该机型取消了原先的内部S视频的YC分离扩大回路而必须使用专用S视频端子，价格为29800日元，足足降低了1万日元。



当时的德中晖久社长宣布PS降价的消息，为PS的销售注入新的活力。

9月9日，PS北美销售开始，仅4个月时间就突破了100万台。



PS 3000型，老玩家想必都非常熟悉。

12月3日 Namco的PS版《山脊赛车 革命》和同时间段发售的世嘉SS版《VR战士2》都获得了《FAMICOM通信》（《FAMI通》前身）39分的极高评价。SCEI同日还发售了由CAMELOT高桥秀五领衔开发的PS一周年纪念RPG大作《BEYOND THE BEYOND》，这部作品因先前的地毯轰炸式广告宣传而取得了很大成功，但粗劣的品质却引起了玩家强烈不满，因此这部作品成为了PS早期最具争议性的"垃圾游戏"代表作。

12月8日，PS主机的价格再次调整为24800日元。

12月31日，SCEI发表PS国内出货200万台达成。

1995年是至关重要的一年，许多业内人士都曾经预想PS这个在TV游戏毫无根基的雏鸟将被任天堂和世嘉的软件狂潮无情扼杀，但是结果却完全出乎意料。事先准备充分的SCEI采取了软硬两手抓的策略，一方面毫不手软地和世嘉大打价格战并始终保持着价格的主动权，另一方面积极与第三方协作推出优秀的原创游戏作品，在该年里SCEI这个游戏品牌逐渐获得了消费者的信赖，《妖精战士》和《藤丸地狱变》等多款力作的品质有口皆碑。SCEI成功地化解了任天堂SFC主机最后一轮的软件大攻势，并迫使世嘉SS过早祭出了最终兵器《VR战士2》，为来年的大反攻打下了坚实的基础。

SCEI推行的游戏软件保守出货策略经过1995年这一年的检证后取得了第三方软件商和游戏小卖业经营者的全面认可，利用CD-ROM生产便利的特性，采取谨慎出货及时追加的方针，避免了商品的积压问题，从而极大降低所有参与者的经营风险。



Supermarket(超级市场)

■广告系列名　Experiences PlayStation 2(体验PlayStation 2)
■发布地　法国
■广告产品　Sony PlayStation品牌形象广告
■所获奖项　Prix Club des Directeurs Artistiques, 2002 (3rd Prize)
Grand Prix Stratégies de la Publicité, 2003 (Winner)
Cannes Lions — International Advertising Festival, 2003 (Bronze Lion)
[2003戛纳国际广告节 铜狮奖]
Epica, 2003 (Winner)
[2003艾匹卡广告奖 得主]
■广告词：Change Of Life(改变生活)
◆点评
生活方式也是可以随心所欲的，就像去超级市场购物……

铁拳系列

1995年3月底，《铁拳》登陆PS平台，其正统作品只在PS系主机上移植的传奇也就此开始。首次移植无论是画面还是游戏性都近乎完美，新制作的CG动画也深受好评，超高移植度和原创要素也成为了日后移植版的传统。

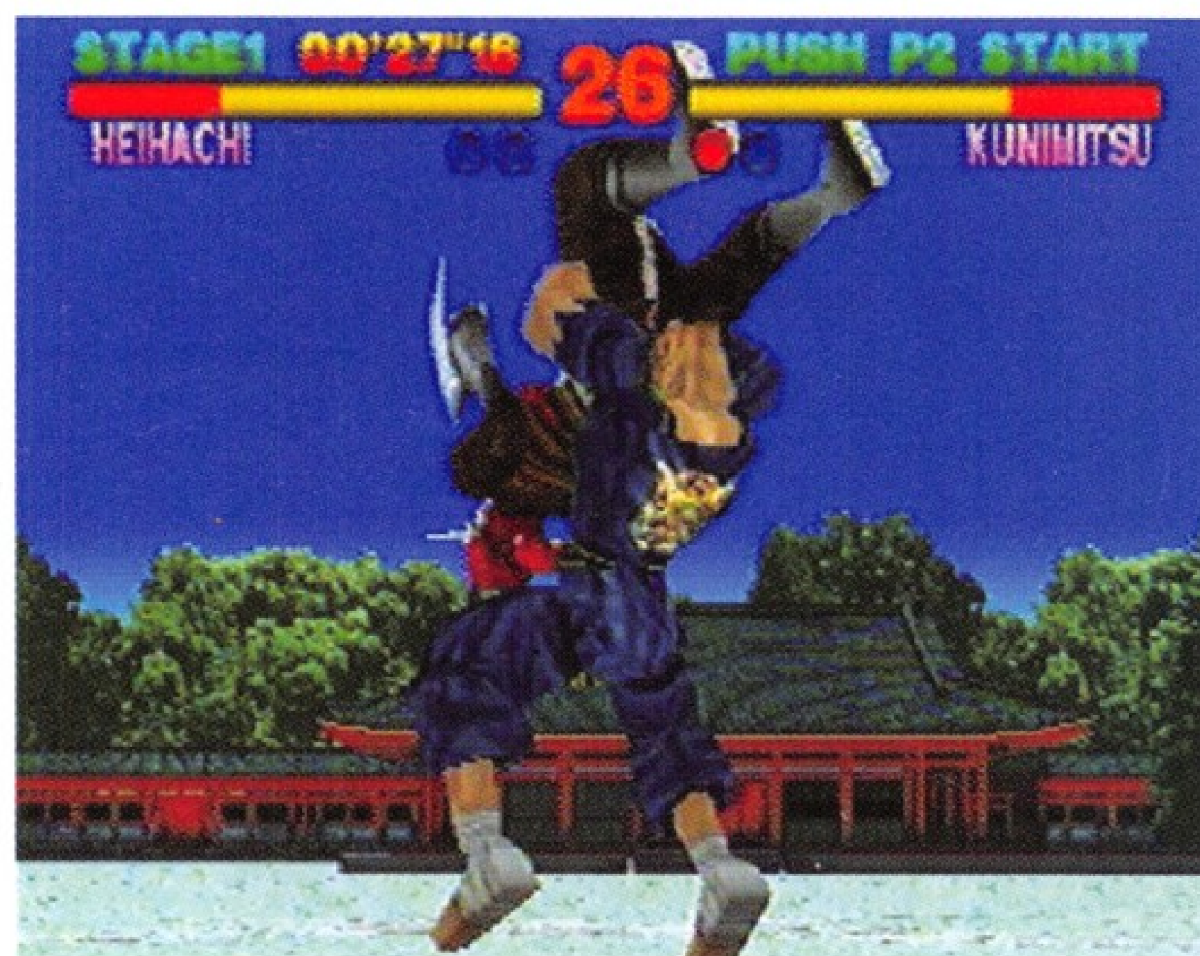
如果给你两个提示，“PS系主机”、“3D格斗”，接下来你会想到什么呢？想必90%以上的人会脱口而出：“铁拳！”《铁拳》，3D-FTG界的先行者，惟一能与3D格斗鼻祖《VR战士》相比肩的Namco招牌系列，历经十年风雨变迁，已然成为一代经典。虽然《铁拳》在街机业中的影响力尚不及它的老对手《VR战士》，但以其游戏本身的高品质与Namco令人称道的移植态度，成功打开了家用机市场的局面，全系列超过2300万份的恐怖销量，成就了一段业界佳话。

1993年末，格斗游戏界划时代的作品——SEGA的《VIRTUA FIGHTER》问世，这标志着一个全新的游戏类型3D-FTG就此诞生。尽管这种新类型游戏只是初具成形，甚至有些粗糙，但其中蕴含着巨大的潜力。具有高度游戏性的《VR战士》迅速成为当时最为轰动的街机游戏，世嘉也不失时机地在1994年11月推出新一代家用主机SS时将《VF》的移植版作为开山之作，且收到了良好的效果。



同期，在特殊历史条件下经历了漫长沉沦的Namco终于在“沉默中爆发”。1994年，《铁拳》初代诞生时已经显现出足以和《VF》分庭抗礼的姿态，证明了Namco在游戏业界实力派会社的声名。从画面来讲，《铁拳》1代的起点较高，由于大量使用材质贴图技术，其游戏画面和人物造型的细腻程度都要胜过《VF》1代，而整体感觉方面也区别于《VF》体现技击的真实效果，而是确立了其“喧哗型”3D格斗的华丽风格。无论是击打对手时的血光与火花，还是爽快夸张的十连技、关节技，都具有浓重的表演性。以左右拳脚分列的四键操作方式也显得十分直观。尽管系列第一作在招式严密性、人物平衡性、系统完整性等方面都很成问题，但因为上手比较容易，且爽快感十足，因此也创造出了一批FANS。1995年3月底，《铁拳》登陆PS平台，其正统作品只在PS系主机上移植的传奇也就此开始。首次移植无论是画面还是游戏性都近乎完美，新制作的CG动画也深受好评，超高移植度和原创要素也成为了日后移植版的传统。

世嘉当然不会放任南梦宫抢占自己开创的市场。1994年11月，《VR战士2》隆重登场。这部凝结了世嘉AM2研心血的作品开创了“《VF》系列”最为辉煌的时代，自推出至1996年9月为止（即VF3推出）近两年的时间里，《VF2》一直雄居日本街机投币率的首位，而在1995年年末商战时发售的SS版《VF2》也成为SS上惟一突破百万销量的作品。



现在看到《铁拳》初代的画面是不是有很多感慨呢？要知道，Namco的游戏通常代表了当时最高的技术水准。

尽管是在《VF2》之后不久推出，街机版的《铁拳2》似乎没有取得和竞争对手相同的好运。可能因为仍使用早期的SYSTEM11基板，《铁拳2》画面上并没有多大进步，与《VF2》在画面、系统、招数、流畅度和严密性等方面的大飞跃相比，《铁拳2》在其他方面亦无太大突破，乍看之下还以为是前作的改良版。如日中天的《VF2》在当时街机业中的地位显然无法撼动，两部3D格斗巨作在街机上的第二次交锋胜负已分。不过《铁拳2》却另辟新径，尽管使用了较低规格的基板，却给移植创造了良好的条件。1996年3月26日，PS版《铁拳2》正式发售，虽人物在多边形数量上略逊于街机版，但极高的移植度与众多的原创要素使本作一路长卖，在当年的日本市场创下了107万的销售佳绩。事实上，操作简单直观、风格华丽爽快的“《铁拳》系列”更符合欧美玩家的审美取向，美版《铁拳2》175万的销量足以说明问题。Namco将街机作品的主战场转向家用机的策略取得了不小的成功。应该指出的是，PS版《铁拳2》有很多开创性的设计，比如说它是第一个设有练习模式的格斗游戏，这个体贴玩家的设定现已成为家用机FTG甚至是其他类型游戏的必备模式了。而随着浮空连续技的进一步开发，也使3D格斗游戏的连续技更加系统化，研究高自由度的连续技组合成为《铁拳》玩家的一大乐趣。另外，像大头模式、主视角模式等等在当时都极具创意。而《铁拳2》那精彩绝伦的开场CG和爆机画面更是赢得了包括非

FANS在内的广泛赞誉，而犹如天籁般的BGM至今仍被广大FANS尊为“系列最高！”这些都使“《铁拳》系列”名声大振。

随着相关技术的发展，以世嘉新开发的强力基版MODEL3为坚实后盾的《VF3》终于于1996年9月登场。三维图形技术上的突破使《VF3》的画面极为出色，其精雕细琢令人赞叹，人物的平衡与动作的严密更是达到了新的高度，而《VF3》系统上的完善也使对战更具真实感，堪称FTG史上的又一杰作。之后，世嘉还推出了《VF3 组队战》，同样深受好评。但同时，SS版《VF3》也因技术原因不得不取消。令人遗憾的是，随世嘉新主机DC同时发售的《VF3》移植版因赶工而显得有些粗枝大叶，玩家与评论界对此颇有微辞。

《铁拳3》亦如前两作，再次扮演了跟进者的角色。Namco总结了前两次的经验，在保持系列原有风格的同时对诸多方面进行了改进。首先是更换基板，使画面素质大幅提高，而系统方面保留精华，并取各家之长，增加了横移动、受身等新系统，加强了3D纵深概念。随故事的设定和发展，《铁拳3》中的人物也来了个大换血，前两作中为人诟病的招式重复率大大降低，新招式层出不穷，角色个性也更加明显。尽管《铁拳3》在日本街机市场仍不能以与《VF3》匹敌，但在世界范围内依然取得了相当不错的成绩。1998年，在支持者的呼声中，Namco终于领先一步，率先将系列第三作移植。又是一个3月底，人们再一次体会到南梦宫的移植实力与诚意。虽然街机与PS基板性能上的差异给移植带来了不小的麻烦，但新技术的运用使《铁拳3》同样拥有很高的移植度，且秉承了PS版《铁拳》的一贯风格，原创的人物和迷你游戏都颇爱好评，排球迷你游戏和清版过关形式的“铁拳力量”模式，以及小恐龙阿冈与永野护版安娜的加入都成为了FANS津津乐道的话题。令人叹为观止的开场及结局动画也再一次证明了Namco在CG制作方面超群的实力。除了日版118万，当年排名第五的好成绩外，《铁拳3》继续在欧美高奏凯歌，门户网站给出了十分罕见的9.9的高分，248万的销量让《铁拳》新作再次进入超一流大作的行列。

据“铁拳之父”木元昌洋先生所说：《铁拳3》后续作品的构想在1998年底已经确立。而到了1999年8月，人们终于见到了这款传闻已久的《铁拳》新作，不过并不是《铁拳4》，而是《铁拳TT》。本作没有故事背景和时间逻辑，全部角色超过了30人，包括一些在剧情中已经死亡的角色，（比如风间准）可以说是二代与三代的大集合。系统方面基本以《铁拳3》为蓝本，但因采用了新颖的2对2形式，使对战感觉与前作全然不同。这种随时换人的系统不同于《VF3TB》的组队形式，令《铁拳TT》具有很强的趣味性和战略性，虽然人物众多使平衡性与严密性问题变得比较严重，但连续技的变化与对战的爽快感都上升到了新的高度，韩国《铁拳TT》职业联赛的出现也使《铁拳》玩家的实力格局发出了微妙的变化。1999年，SONY公布了全新家用主机PS2，其强大的机能震惊各界，而Namco也早早宣布会将《铁拳TT》移植PS2。之前，DC版《灵魂能力》超100%的移植得到了日本媒体的满分评价，此次因为有PS2的机能保证，更让玩家信心备增。2000年3月30日，PS2版《铁拳TT》堂堂登场，全面超越街机的画面令FANS感动不已，细节方面的处理无愧于120%移植度的美誉。不过这毕竟是款外传型的作品，又属于PS2初期作品，因此日版45万的销量只能算差强人意。

2001年，《VF4》与《铁拳4》双双登场！《VF4》开创性地使用了网络磁卡系统，个性化的玩家资料、段位系统、道具换装让街机第一次具有如此强大的互动性，游戏本身也在严密系统的基础上吸取《铁拳》的成功经验，增加了爽快感，《VF4》再度在本土掀起了《VF》狂潮，令世嘉日进斗金。2001年底与2004年分别又推出了《VF4》的两个加强版本，并举办了大量的官方比赛，高昂的人气一直延续至今。

相较之下，《铁拳4》就没那么幸运了。虽然画面水准再度提高，但在系统方面的重大变革让很多系列死忠颇为不满。《铁拳4》首次取消了无限边界的场地，加入了墙壁与高低差的概念，加强地形因素的同时刻意弱化连续技的威力，新加入的JF技输入时间要精确到1/60秒，无疑增加了操作难度，对战的感觉和理念发生了比较重大的变化。在角色方面也大幅精简，并改动了人气角色风间仁的格斗流派，做到了全部角色均拥有完全不同的特性。这样的创意和革新意识虽然值得称道，但这样的做法显然没有得到老玩家的支持。2002年3月28日，PS2版《铁拳4》如期而至，尽管保留了结局动画的传统，“铁拳力量”模式也再度回归，但是日版31万的年度销量还是让不少人感叹3D格斗的没落。尽管和《铁拳TT》一样，《铁拳4》在欧美的成绩不俗，但是《铁拳4》依然没有展现出系列当年的王者之风来。

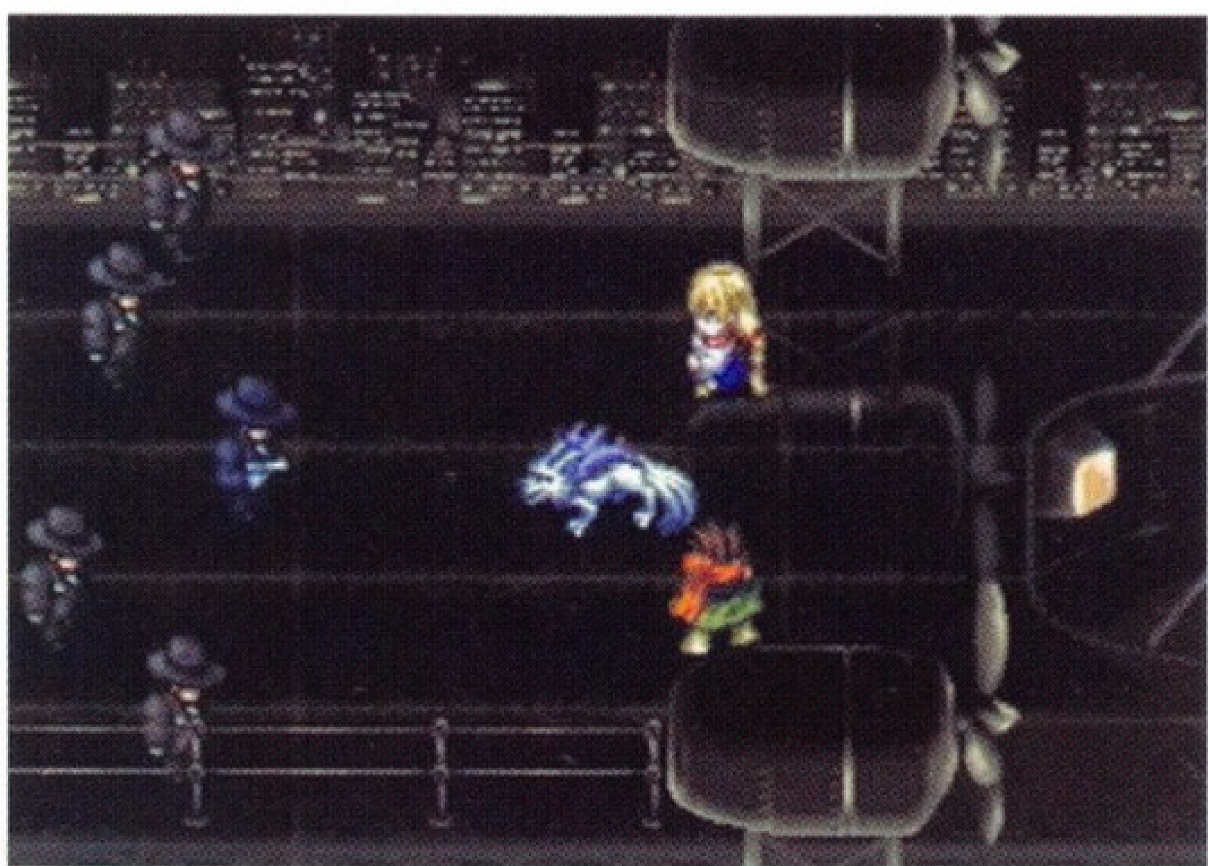
两年后的E3，《铁拳5》的标题还是让玩家激动不已，大量情报一步步地公开让玩家也逐渐了解到Namco“《铁拳》系列”正统续作的重视程度。更换进化型基版后画面效果也更上层楼，新角色的加入与经典角色的回归令出场角色达到了近30人之众。在吸收了“《VF4》系列”的成功经验后，《铁拳5》同样采用了磁卡网络系统，设定了个人资料、段位、换装、全国排名等众多服务和互动功能，而游戏本身也听取了玩家的意见，取消了高低差场地，弱化了墙壁的效果，整体对战风格和连续技的爽快度都向《铁拳3》回归，出乎意料的BOSS设计也是出于怀旧的考量。2004年11月，街机版正式登场之后，Namco也迅速公布了《铁拳5》的PS2版，类似于“铁拳力量”的“TEKKEN ADV”模式成为移植版的焦点，而家用机版也必定会加入角色培养、道具收集类的原创模式。可以说，众多FANS都在期待着2005年春天，等待着《铁拳5》的重拳出击……

十年《铁拳》见证着PS系主机十年的成长历程，在PS家族十岁生日之际，是不是也应该祝福这位伴随了PS家族十年的老伙计呢？《铁拳》，生日快乐！



妖精战士系列

如果一代还是个丑小鸭的话，那么二代可以算是白天鹅了。超过100小时的超长流程，继承前作的记录，丰富的隐藏要素，个性各异的角色，丰富多彩的剧情，让人找不到拒绝的理由。



1995年6月30日，PS推出的初期，为了弥补当时自社制作的PS游戏的明显不足和打造自社的品牌游戏，SCE公司推出了一系列的作品，其中有一款叫做《ARC THE LAD》的游戏，这就是即将要介绍的主角。

当时的SCE是多么具有创造力啊。虽然平心而论，这款游戏即使在当时的游戏RPG中的表现也只能算是中规中矩，更有流程超短、道具种类少、怪物种类单调等等的缺陷。但是，这款游戏的战斗方式却让人眼睛一亮。这是类似《火焰之纹章》系列的战棋类SLG的战斗方式！

RPG的行动方式、菜单、道具使用和剧情进行方式，以及战棋类SLG的战斗方式，这才构成了《ARC THE LAD》系列的世界。

虽然这并非是《ARC THE LAD》首创，但结合得如此完美还是相当了不起的。

战棋类SLG和一般RPG的战斗最大的不同点就是，战棋类游戏的战斗节奏慢，需要思维和部署安排。在难度较大的战斗中还需要计算。而一般的RPG战斗节奏快，一般除了对BOSS战外不需要多少思考和部署。在这一点上，《ARC THE LAD》还是倾向于一般的RPG的，换句话说，就是战斗难度比较低，敌人比较弱。如此个性的系统自然很快赢得了一部分自己的FANS。

或许是在游戏中的主角阿克被称为“精灵战士”的缘故，后来在玩家们的口中，这部作品有了一个中文名称——《妖精战士》。即使后来推出了中文版官方名称《亚克传承》，也改变不了玩家的习惯，亚克当然就是1代的主角阿克。

第一作《妖精战士》的剧情很简单，简单地说，就是救世主的主角阿克和女主角库库鲁以及诸多个性的同伴们一起，为了拯救人类战斗战斗再战斗，最终成为了勇者和圣母，但两人最后却被无情地分离了。

故事很普通，但却只是个开端。应当说SCE早有预谋，想将该作作成一个系列，一个品牌，否则也不会将该作命名为《ARC THE LAD》了。虽然有诸多的缺点，但是“麻雀虽小，五脏俱全”，隐藏要素也好，隐藏迷宫也好，分支任务也好，小游戏也好，一个也不少。其中有相当一部分还可以“传承”下去。

1996年11月1日，在PS和SS苦战渐占





上风的时候，《妖精战士2》发售。

如果一代还是个丑小鸭的话，那么二代可以算是白天鹅了。超过100小时的超长流程，继承前作的记录，丰富的隐藏要素，个性各异的角色，丰富多彩的剧情，让人找不到拒绝的理由。

这次的主角换成了一个叫艾鲁克的年轻人，因为身体内的炎之力量，失去了家园又成为了研究品，一个背负着国仇家恨的猎人。当然，这里的猎人并不是打猎的人，而是一种赏金猎人，为了钱可以做许多委托。之后先是遇到女主角和同伴们，然后因为许许多多的机缘巧合遇到了前作中的阿克等人，前作的阿克和库库鲁顺理成章地牺牲了自己封印了魔王，然后将一切传承给了艾鲁克等人……世界毁灭，之后重生。

该作的故事当然要比前作丰富的多，系统方面也要完善地多。战斗的难度也增加了，各类武器等设定也开始向战棋游戏发展，很多时候不好好考虑部署是会GAMEOVER的。因为设定主角的身分是赏金猎人，所以在游戏中除了完成剧情外还可以接到诸多支线任务，在练级的同时还能赚取任务报酬，继承前作记录后的隐藏迷宫隐藏角色令游戏更加吸引人。特别是在前作和后作都会出现的坛子罗莉小魔女，令人印象深刻。

本人的观点：《妖精战士2》在整个系列中是相当完美的一作，不玩是个损失，强烈推荐。后来又在1998年7月9日推出了THE BEST版。

1997年7月31日推出了《妖精战士~怪物游戏》。这是一部有点像《口袋妖怪竞技场》的游戏，不是正统续作RPG，而且很少见，略去介绍。

1999年4月开始放送一部26集的动画，到



10月结束。这就是《妖精战士》的动画版。故事剧情以1代和2代的剧情为蓝本改编，其中2代占主要的内容。

1999年10月28日，《妖精战士》第三作问世，或许是相隔太久玩家热情早已退却，所以虽然和二代一样可以继承前作的记录，但是口



▲于1999年推出的动画版《妖精战士》素质非常之高。无论音乐、画面还是人设、剧情与游戏原作相比都有了脱胎换骨的飞跃。

碑却离2代甚远，本作的主要角色依然是艾鲁克，故事是围绕着猎人工会展开的。虽然后来又推出了THE BEST和PSONE BOOK版本，但是最终销量还是不尽人意。

《妖精战士 机神复活》，2001年12月06日发卖，此作是在WSC上推出的一部掌机游戏，虽然是在掌机上，但是此作质量上乘。故事说的是艾鲁克帮助一位从未来来的少女，阻止机神复活的故事。菲尼尔所在的研究所因为机神复活而遭到了毁灭，只有她一个人逃了出来，来到过去，但是失去了记忆，之后遇到艾鲁克等人，在同伴的帮助下恢复了记忆和毁灭了机神……在故事中1代的男主角阿克和女主角库库鲁也不忘在最后关头露一小脸……游戏本身，从战斗到猎人工会的任务，一个也没有少。分支剧情异常丰富，通过完成分支剧情还可以使猎人等级升级，从而得到新的道具和查看更重要的情报，这一点不禁可以激发玩家的挑战欲。可惜当时GBA横空出世，还未出招WSC已经不支，空埋没了一部佳作。也不知道这部作品会不会被移植到PSP上。

当然，既然是出在掌机上当然会缩水，幸好并不影响游戏本身的魅力。比如战场一次只能派三人，成长所需经验计算简化等等。而在飞艇上的谜题，也确实让不细心的人满伤脑筋的。

2003年3月20日，《妖精战士 精灵的黄昏》发售，该作采用了双人主角，用两个不同主角不同角度不同视点来看整个事件（终于不用看艾鲁克那张脸了）。

身为人和身为魔的两个主角卡克和达克，互相仇视着和自己不同的另一个种族，然而在一次事件中却发现，两人其实是兄弟，流着同样的血……从而一起走向拯救人类和魔族的道路……

善良的人们之间只有观念的不同，并没有真正的矛盾，而这些观念的不同往往会被别有用心的人利用，引发战争，酿成一幕幕的悲剧。在本作中初代主角们已经变成遥远的神话，而精神还在传承着……

写到这里便要牢骚一下，此作的战斗角色位置实在是难认！斜坡似的战斗地面可能看起来很立体很新颖，完全看不到格子的地面可能看起来很真实，但却使得战棋类游戏计算统筹的战斗乐趣消失怠尽，掉落在地面上的东西还要手工拣起，这样就会浪费一回合，若因此而降低战斗难度只会使游戏越发无法吸引玩家。总而言之，此作的战斗方式给人的感觉是不像



战棋类倒开始向即时战略类转变，或许这真的是以后“《妖精战士》系列”的前进方向。

之后该作发售了中文版，终于使国内玩家不用在考虑语言的障碍，痛痛快快地玩了。但是明显不及《命运传奇2》或《樱花大战》受到关注。



然而，和关注度越来越高，同样是自社出品的《WILD ARMS》系列相比，“《妖精战士》系列”却开始走下坡路，虽然与日本经济不景气有关，但还是必须看到，如果还没有新的让人眼睛一亮的东西出现，《妖精战士》真的会没落了。



2004年11月3日，《妖精战士 世代》发售。可以继承《妖精战士 精灵的黄昏》的记录，我不想在我还没有打通的情况下评价这款游戏。这部作品会重起系列的辉煌吗？会长卖吗？会继续传承下去吗……

《妖精战士》，这个和PS一起经过风风雨雨的游戏，等待它的将是什么？

未来的一切只有时间才有资格说话吧。



心跳回忆系列

如果说八十年代是《勇者斗恶龙》和《最终幻想》所掀起的‘日本RPG基础模式’的天下的话，那九十年代里对于整个家用游戏界影响最深远的，毫无疑问就是《心跳》所带来的‘电子情人’和‘虚拟偶像’风暴。

1994年5月27日，一款未经过太大宣传的美少女游戏地出现在了PC－E上。在其诞生前，无论是玩家还是媒体都没有对其抱太大期望。这一方面是由于Konami的低调宣传，另一方面则是由于，在当时的日本市场上，所谓的“美少女游戏”已经变成了各种粗制滥造的18禁游戏和成人游戏的代名词。但令所有人都意想不到的是，这一天却成为了永远的传说之日。

在《心跳回忆》的世界中，玩家扮演的是一名刚刚升上光辉高中的少年，而他的最终目的，便是要在毕业时赢得心爱女孩的垂青。

相比之前的同类型游戏而言，本作所导致的抢购热潮是之前从未出现过的景象，日本各大游戏媒体对这一杰作纷纷交口称赞，这不仅是由于作品的素质之高，更重要的是，《心跳回忆》的问世标志着一个时代的到来。

虽然在此之前，诸如《美少女梦工厂》、《卒业》之类的游戏也在玩家心目中有着不错的口碑，但真正将恋爱育成游戏这一类型推向顶峰的却非《心跳回忆》莫属。本作的系统在如今看来并不复杂，但在当时带给玩家的冲击却不可谓不强烈，而数量庞大的特殊事件和隐藏要素，以及那十三名性格各异却又各具魅力的少女更是足以令人即使通关数十次依然会乐在其中。事实上，当93年1月初决定制作这部作品时，Konami社内对其看好的人屈指可数，这从他们对这部作品投入的成本预算中便可见一斑，但“Virtual Kiss”（《心跳》开发小组的代号）的全体成员却用自己的实力让那些人彻底闭上了嘴巴。

“如果说八十年代是《勇者斗恶龙》和《最终幻想》所掀起的‘日本RPG基础模式’的天下的话，那九十年代里对于整个家用游戏界影响最深远的，毫无疑问就是《心跳》所带来的‘电子情人’和‘虚拟偶像’风暴。”

这是1996年某日刊对《心跳》作出的评价，而当年《纽约时报》也曾经以一个整版来对日本的恋爱游戏进行介绍，在其中占据了最大篇幅的藤崎诗织也正是从那时起被全世界的人所熟知的。当时为其配音的金月真美只不过是一个默默无闻的新人，但在那之后也开始变得炙手可热，不但拥有了自己专门的FANS俱乐部，并以此为跳板立足于艺能界。

在次世代战争打响后，Konami先后将本作移植到了PS、SFC、SS、PC以及GB上，而全机种累计销量则有180万之多，而从《心跳》诞生的那一天起，它便拥有了一个那些游戏永远都无法企及的优势，那便是——周边。

《心跳回忆 私人收藏集》、《心跳回忆精选集 藤崎诗织》、《心跳的放课后》……围绕着初代的十三位女孩，Konami共推出了近20款



▲藤崎诗织在《心跳》中的设定过于完美，容易给人一种虚无缥缈的感觉。但在《旅立之诗》中，她已不再是那个一切都完美无缺的女神，而是一个真正令人心动的少女。



© 1994,1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

游戏，而且游戏类型也是包罗万象，AVG、ETC、PUZ、TAB、贴纸等都有涉及。从某种意义上来说，这些利用初代名气推出的作品也可以称得上是周边的一种，但真正让Konami赚得盆满钵满的，还是其周边产品事业部门源源不断地推出的无数种周边商品，其种类之繁多之精美直令人眼花缭乱。Konami从这些产品上得到的收益早已远远超过了游戏本身，这是之前所有的游戏都未曾出现过的情况，而这种经营模式早已突破了游戏的领域成为了一种全新的文化现象。

正如追星族对自己偶像的事情总是想知道的越多越好一样，痴迷于《心跳》的Fans也不例外。像KONAMI此等赚钱老手对这个绝好的商机是肯定不会放过的，于是，心跳剧场系列便因应而生。

剧场三部曲：《虹色的青春》、《彩之爱歌》、《旅立之诗》分别以《心跳》中最受欢迎的四位女孩作为主角（《旅立之诗》为双段结局），着重于以更为细致丰满的剧情来重新诠释她们。在当初Konami宣布将制作三部以《心跳》中最受欢迎的这四位女孩为主角的AVG游戏时，没有多少人会想到自己将看到的会是如此精彩绝伦的作品，而创造这一切的，正是身兼这三款游戏的导演一职的小岛秀夫先生。

音乐、画面、剧情、人物……无论从哪方面来说，这三款作品都代表着此类游戏的巅峰水平。与着重于育成的正传不同，剧场系列将重心完全放到了曲折的剧情及女孩的心理刻画上，由于原作游戏类型的关系，厂商只能通过日常的对话及那些特殊事件来令玩家对其加深印象，但是，剧场系列却与此截然不同。如果说在《心跳》中这些女孩对你而言还只是憧憬

的对象的话。那么，在剧场系列中你将会真正感受到她们内心那细腻丰富的情感世界，并一定会深深地为那青涩动人的恋情所吸引。

与正传需耗费三年时间才能修得正果不同，我们在剧场三部曲中度过的只有半个月的时光。但就是这半个月，却带给了我们至高的感动，而《心跳》剧场三部曲也成为了《心跳》史上永恒的经典。正是因为剧场系列带给了玩家那么深的感动，因此当1997年底《心跳回忆2》正式宣布进行开发的消息才会让人们如此激动。

1999年11月25日，《心跳回忆2》终于在PS上登场了。光辉市变成了与其毗邻的响之市，光辉高中变为了响之高中，传说之树变为了传说之钟，而以阳之下光为代表的十三位女孩，也成为了玩家心目中新的偶像。



▲在《心跳2》中新增了主角与女孩们童年的剧情，而在这一部分发生的事件也会对之后的特殊事件产生影响。

从最初公布情报时起，Konami便将E.V.S（情感语音系统）作为最大的卖点进行宣传。在游戏开始创造主角时，玩家可以通过日文50音及高低音分配的组合，令游戏中的女孩子用甜美的嗓音亲口叫出你的名字。

相比一代，本作几乎是在全方位进行了进化。虽然说基本的流程方面与前作毫无二致，但全新加入的"童年篇"却是大受好评，而这一部分发生的种种事件也会与之后的"高中篇"遥相呼应。除此之外，诸如指令执行画面改为3D模式、天气要素的加入、情敌的出现、女孩视线的变化等等细节方面的变更更是可以看出制作人员的诚意。但即使如此，在游戏推出一个月后，Konami和心跳之父三品善德依然不得不接受了这样的一个事实——无论是在销量还是玩家的评价方面，《心跳2》都要远远低于自己的预期。

本作的首次出货量为50万份，但最终销量却只有30万份。它就如同一颗投入湖水中的石子一般，只在最初令水面泛起了几丝涟漪，但不久之后，一切都回复至平静中。

不过，虽然本作在诸多方面都无法尽如人意，但Konami依然对该系列的前景充满了信心，而《心跳回忆3》的开发也早就提上了议程。而在2000年9月28日，应广大玩家的要求，《心跳回忆2》的剧场系列也应运而生了。

在1999年，"DDR"成为了日本该年度的关键词之一，因此，当听说《心跳2》的首个剧场游戏会加入《DDR》要素时，大部分人都对此表示了浓厚的兴趣。但是，当玩家们将游戏拿到手中后却失望地发现，屏幕上这个挂着《心跳回忆》之名的作品，已经不是当年那个曾给了自己至高感动的剧场系列了……

剧场系列因何成功？一为开发人员严谨的制作态度，二为那精彩的剧本。但在《暑假热舞》中，这两个成功要素却已荡然无存。在本作中，Konami将以《DDR》为首的迷你游戏所占的比重大幅度提升，与其相比，最重要的剧情部分则平淡得与白开水没什么区别。而半年后的那部《跃动的文化祭》更是让玩家彻底失望了，前作存在的种种缺陷不但没有得到改正，反而有着变本加厉的趋势。

在觉察到事态严重后，Konami终于再度投入了如一代剧场系列一样的人力物力。《回忆之钟再度响起》，在这款《心跳2》剧场系列的最终作中，那种久违了的"心跳"感觉也终于再度出现在了玩家们的心中。

本作的过人之处，便是将几位女孩之间那种微妙的心理和情感变化处理得十分精彩，尤其是在水无月琴子和身为老师的麻生华澄身上表现得最为明显。这种做法使作品更加符合生活实际，也令角色更加有血有肉。



本作不仅远远超越了系列的前两作，甚至比起一代剧场的三部曲也毫不逊色，但即使如此，它也无力挽回糟糕的前两作给人们心中留下的根深蒂固的"二代的剧场系列令人失望透顶"的印象，而这，也直接导致了一年后推出的三代的惨淡收场……

2001年8月30日，KONAMI举行了新闻发表会，宣布《心跳回忆3》将于12月20日正式推出，而机种则为PS2。

正如前两作一样，游戏中的登场角色、所在高中与告白场所"传说之XX"均为全新制作。本作故事发生在萌树高中，而"斜坡"则成为了新的传说。

《心跳回忆3》最引人注目的，毫无疑问便是TONE RENDERING的使用。所谓TONE RENDERING，简单来说，就类似于我们平时所说的"卡通渲染"技术，配合秒间60帧的动作处理，使得游戏中女孩的动作就有如动画般令人心动。

虽然制作人员称本作的预定销量为50万份以上。但当12月20日本作正式发售时他们才知道，自己实在是太过于自信了……

6万份，这就是本作的首周销量，而半年之后，这个数字也不过上涨了13万3000份而已。《心跳回忆》这个品牌自此之后便开始一蹶不振。

虽然《心跳3》在在系统方面的革新，诸如约会、培养、道具使用和AVG式话题选择等方面的成功毋庸置疑，但人设上的失败却令Konami尝到了失败的苦果。

从那之后近三年的时间内，我们再也没有听到过关于《心跳》正传系列的任何消息，反而是以女性为市场的《心跳回忆 Girl's Side》大受欢迎，大有欲一举拿下女性向恋爱游戏头把交椅的气势。而无数人也都以为三代的失败便标志着传说的终结，但在2004年5月15日，Konami终于发布了《心跳回忆》的续作正在开发中的音讯，虽然说具体信息都还没有公布，但这也足以令我们充满期望了。

PlayStation十载光辉

1996年

次世代游戏主机大战正式打响！

1月15日 《日本经济新闻》独家刊登了Square参入索尼PS阵营的消息，世嘉社长中山隼雄在接受专访时宣称这是对任天堂足以致命的沉痛打击。

2月29日 Square突然在东京召开了盛大的新作发表会，会场上坂口博信正式宣布Square全面进军索尼PS阵营，同时公布了PS版《FF Ⅶ》的DEMO画面，坂口在记者见面会上对任天堂进行了连篇累牍地无情批判："虽然过去两方曾经有过紧密的合作，但制作理念的南辕北辙致使我们不得不与任天堂诀别……"除了索尼以外，《少年JUMP》也是这次业界大地震的主要受益者，该杂志获得了率先公开《FF Ⅶ》游戏画面的授权，杂志销量因此大幅攀升。



《FF Ⅶ》发表用电视广告，也可以称得上是Square走向全盛时期的开始。

3月7日 为了应对世嘉同日发表的新型廉价版SS，SCEI发表了PS的战略套装，在维持24800日元价格的前提下同捆附带两个手柄和一张记忆卡。

3月8日 Square宣布成立游戏产品流通的子会社DIGICUBE，针对过去任天堂初心会系统所存在的弊端进行了流通革命，Square先后与7-11等4家日本便利店集团达成合作协议，其签约店总规模数达到了近两万家。

3月22日 Capcom的3D AVG《BIO HAZARD》发售，这款事先并没有引起多少人瞩目的全新作品凭借其前所未有的恐怖临场感取得了极大成功，成为了PS平台首款真正意义上的原创百万大作。

3月27日 SCEI在东京举办了名为"PlayStation EXPO"的PS软件大型展示会，WARP社长饭野贤治因强烈不满SCEI对软件出货量采取蛮横干预手段，在会场上突然宣布将原定PS平台开发的《ENEMY ZERO》转移到世嘉SS平台发售，播放中的《EO》DEMO影像的PS LOGO随即转换成SS LOGO，饭野出人意表的举动引起会场大骚动。与此同时，饭野贤治还自掏腰包在各大PS相关的游戏专门志上连续刊登SS版《EO》广告和PS版永久延期声明。

3月29日 Square正式宣布全面进军索尼PS阵营，该社副社长铃木尚对任天堂N64进行了强烈批判，此举引起了日本各界强烈反响，任天堂股价当日大挫。同日，Namco街机名作《铁拳2》大幅强化后登陆PS平台，其销量迅速突破百万大关。

5月15日，SCEI宣布PS全球出货量突破500万大关。

5月15～16日 第二届美国E3展在洛杉矶会展中心举行，SCEI正式宣布将美版PS降价为199美元，PS时代被视为PS重要吉祥物的古惑狼首次粉墨登场即备受期待。EIDOS的《古墓丽影》成为了本次展会上最受欢迎的PS第三方游戏，该游戏为PS拓展欧洲市场作出极大贡献。

6月22日 为有效打击次日发售的任天堂N64主机，SCEI宣布取消战略配置，PS正式降价为19800日元。SCEI还发表了"PS THE BEST"计划，将每年评选出的PS优秀软件以2800日元的超低价再发售。

8月22～24日 SCEI携旗下协力厂商大举出展CESA协会举办的首届TGS展，PS主机凭借着强大的对应软件阵容独领风骚。

8月末，SCEI发表PS全球出货突破700万台。

11月1日 SCEI名作RPG续篇《妖精战士2》发售，累计销量突破了80万份。

11月30日，PS宣布全球突破1000万台。

12月6日 PS时代的吉祥物《古惑狼》第一作在日本发售后圆满成功，累计出货量突破百万。

12月的年末商战期，《山脊赛车Ⅲ》、《啪拉啪拉啪》和《新超级机器人大战》等大作相次发售，PS主机的当月硬件销量取得压倒性胜利。

久多良木健大胆构想的"以量制价"策略在本年度中发挥了至关重要的作用，在日本本土连续两次及时下调PS硬件价格都起到了压制对手的积极效果。

许多人都把Square的倒戈视为PS战胜SS的关键，事实上在此前PS在北美地区已经基本完胜，而《生化危机》、《铁拳2》等超级大作的热销更表明了玩家的人心所向，Square的加入不过是在天平上放了一块决定性的砝码而已。经过两年多的蓄积，PS比其他两款主机率先迎来了游戏的成熟期，《生化危机》等许多全新形态杰作的登场吸引了一大批新规玩家加入游戏行列，"PS THE BEST"计划也展现了SCEI与消费者分享利益的诚意。SCEI积极协助参展E3和TGS两大世界规模的专业展会，也起到了提高PS影响力的积极效果。

虽然PS在三大次世代主机中率先突破千万大关，但形势却并非已然高枕无忧，足以左右日本TV游戏业界的梦幻大作《DQ Ⅶ》依然没有决定花落谁家……

成绩单

1996年 日版 PlayStation 软件销量 TOP30

（统计时间：1996年1月1日～1996年12月29日）

1位	铁拳2	Namco	1996年3月29日发售	107万9585套
2位	BIO HAZARD	Capcom	1996年3月22日发售	94万2987套
3位	妖精战士II	SCEJ	1996年11月1日发售	67万2420套
4位	TOBAL NO.1	Square	1996年8月2日发售	65万7816套
5位	山脊赛车3	Namco	1996年12月3日发售	57万1107套
6位	街头霸王 ZERO 2	Capcom	1996年8月9日发售	53万8582套
7位	波波罗古罗伊斯物语	SCEJ	1996年7月12日发售	40万6454套
8位	女神异闻录 罪	Atlus	1996年9月20日发售	39万1556套
9位	世界体育场EX	Namco	1996年7月26日发售	38万8152套
10位	妖精战士 the best 版	SCEJ	1996年7月12日发售	35万3260套
11位	第4次超级机器人大战S	Banpresto	1996年1月26日发售	34万7865套
12位	机动战士高达 Ver.2.0	Bandai	1996年3月29日发售	33万6275套
13位	亚特兰大奥运会	Konami	1996年6月28日发售	32万0452套
14位	新超级机器人大战	Banpresto	1996年12月27日	23万9245套
15位	魂之利刃	Namco	1996年12月20日	23万1100套
16位	一级方程式赛车	SCEJ	1996年12月13日发售	22万5821套
17位	Namco 博物馆 VOL.2	Namco	1996年2月9日发售	20万2237套
18位	扣杀球场	Namco	1996年9月6日发售	20万0047套
19位	荒野兵器	SCEJ	1996年12月20日发售	19万5940套
20位	首都高 BATTLE	元气	1996年5月3日发售	19万0828套
21位	Over Blood	RiverhillSoft	1996年8月2日发售	19万0706套
22位	噗哟噗哟通 决定盘	Compile	1996年11月15日发售	19万0119套
23位	酷滑板	UEP Systems	1996年8月30日发售	18万9781套
24位	Q版赛车	Takara	1996年3月22日发售	18万3818套
25位	NOëL	Pioneer LDC	1996年7月26日发售	17万8708套
26位	宇宙骑警	Konami	1996年1月19日发售	16万7269套
27位	心跳回忆 人个收藏	Konami	1996年4月26日发售	16万7155套
28位	钟楼2	Human	1996年12月13日发售	16万5761套
29位	龙珠Z 伟大的龙珠传说	Bandai	1996年5月31日发售	16万4494套
30位	古惑狼	SCEJ	1996年12月6日发售	15万6143套



铁拳2



BIO HAZARD



妖精战士II



TOBAL NO.1



山脊赛车3



街头霸王 ZERO 2



波波罗古罗伊斯物语



女神异闻录 罪

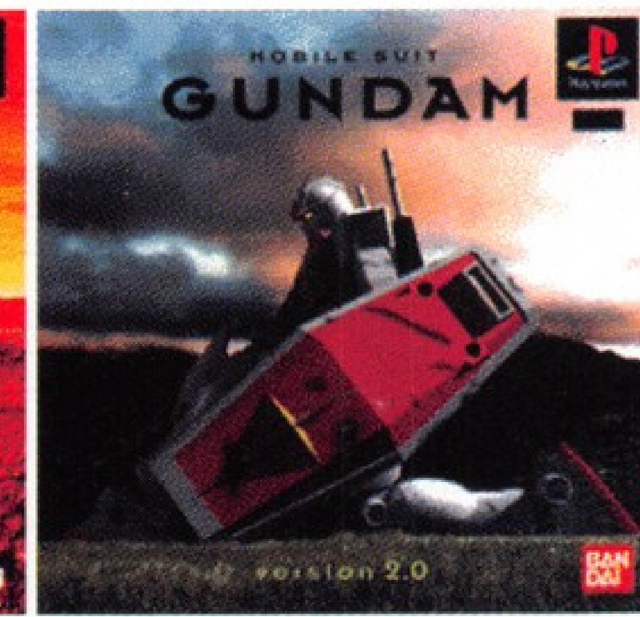


世界体育场EX



妖精战士 the best 版


第4次超级机器人大战S



机动战士高达 Ver.2.0

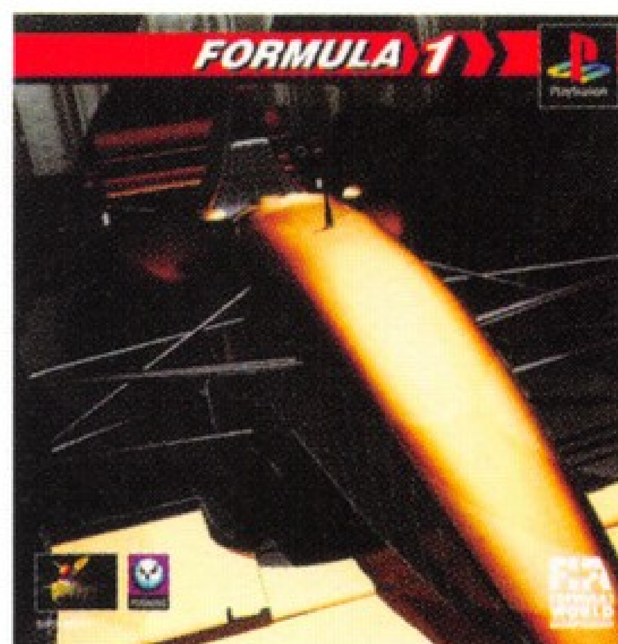


亚特兰大奥运会


新超级机器人大战



魂之利刃


一级方程式赛车


Namco 博物馆 VOL.2


扣杀球场


荒野兵器


首都高 BATTLE


Over Blood


噗哟噗哟通 决定盘


酷滑板


Q 版赛车


NOëL


宇宙骑警

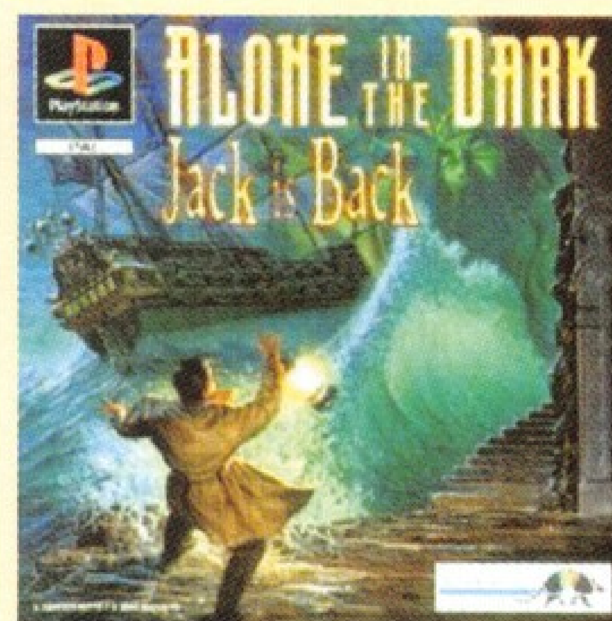

心跳回忆 人个收藏


钟楼 2


龙珠 Z 伟大的龙珠传说


古惑狼

1996年其他重要游戏


鬼屋魔影 2


血兆 凯恩的遗产


足球小将 队长翼


致命格斗 II


极品飞车


洛克人 X3


大盗伍佑卫门 宇宙海贼


世界足球 胜利11人


宇宙巡航机 豪华版

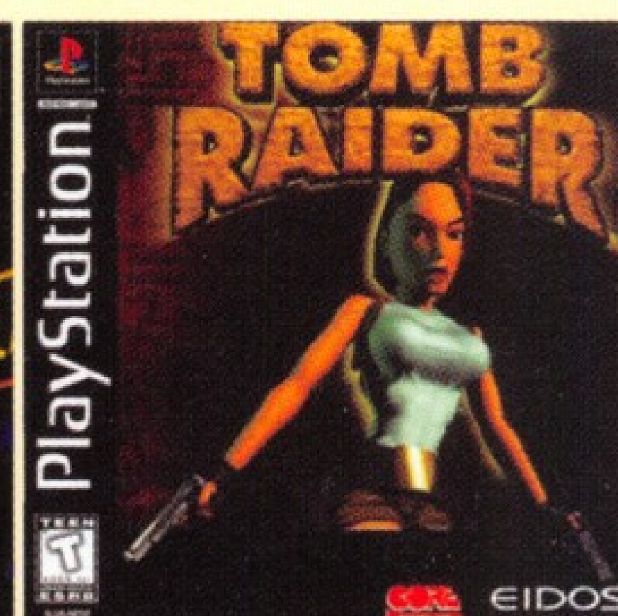

格斗之王 95


时空侦探 DD


打击者 1945


皇家骑士团


幻影斗技


古墓丽影

BIO HAZARD

偶有不知从哪里传来的阵阵丧尸低吼又或者是猎杀者“嗵嗵嗵”杀过来的脚步声刺激着玩家时刻紧绷的神经，这时突然一只丧尸犬从外面破窗而入……伴随着玻璃破碎那尖锐的声音，玩家最后的那道心理防线也随之彻底崩溃了……

不可否认，《BIO HAZARD》的诞生很大程度上是借鉴了早年在欧美红极一时的AVG《鬼屋魔影》，不过在《BIO HAZARD》推出之前，动作AVG（A·AVG）的确处于这个游戏类型最黑暗的时期。在那段时期的主流是以大量的实拍影像为主的“影像AVG”，而Warp公司的《D之食卓》则算得上是当时最能给人代入感的作品了。直到1996年3月22日《BIO HAZARD》初代推出，动作AVG才真正迎来了光明的坦途。

这款游戏采用2D预渲染的背景结合3D人物，游戏的操作方法则是主观操作方式，随着主角的移动而不断切换镜头（背景画面）。在游戏过程中还插入了大量实拍影像以及CG动画，由于在此之前PS以及SS上并没有类似的作品推出，因此这种新颖的游戏方式吸引了相当多的玩家参与其中。Capcom起初并没有对这款游戏的前景抱有太大的期望，但稳定长卖的现象以及实际最终119万份的惊人销售成绩让当时处于低潮期的Capcom彻底恢复了元气，而“BIO HAZARD”也一跃而成为与洛克人、街霸等齐名的品牌。

虽然游戏的主角是浣熊市警局S.T.A.R.S.的警员，但事实上真正让玩家们感兴趣的却是游戏中那些被t病毒感染的丧尸们。这种超现实的生物兵器给人的感觉是“又好奇又害怕”，而正是这种小心翼翼的探索精神才使得这款游戏成为玩家间的话题，长卖的现象也由此而来。

《BIO HAZARD》的成功也在未来相当长的一段时间里给动作AVG制订了一套新的标准：开场动画交待故事→主角被约束在一个相对封闭的空间内→一边击退敌人一边寻找出路→来到另一个相对封闭的空间展开新的冒险……→击倒最终BOSS。限于当时的技术条件以及PS的机能，《BIO HAZARD》的角色在出入房间时都会出现一小段开门的动画来代替LOADING的时间，但这反而增加了玩家游戏时的恐怖感，而“开门动画”也成为这个系列的标志之一，直到PS2上的《逃出生天》系列以及NGC上的《biohazrd4》才废弃了这个传统。

克里斯·雷德菲尔德和吉尔·瓦伦蒂安是本作的男女主人公，当时粗糙的贴图技术让玩家基本分辨不出他们的相貌，玩家能记住的只有片头动画中真人演员的表演。不过令人值得称道的是游戏采用的全程英语配音大大强化了游戏的临场感——起码就世界观而言让美国人说日语会让人感觉很奇怪（Capcom也推出过日文配音版，不过反响远没有英文配音版好，于是英语配音就成为了惟一选择）。在当时而言，极具动感的镜头语言感染了相当数量的玩家，而游戏初期丧尸回头的场面更是成为本作的标志性镜头，令玩家们津津乐道。

游戏讲述了一个拯救与阴谋交织的故事，男女主人公的设定虽然在一定程度上增加了游戏的耐玩度，但对制作者的编剧能力也提出了更高的要求。在这一点上，《BIO HAZARD》只能算是刚刚及格而已：男女主人公两条主线，拥有不同的同伴但却经历了大多雷同的事件，甚至连通关的流程也大致相同……不过，作为弥补，又或者是因为实拍影像的低成本，本作的结局数量是历作之冠，而BEST结局中留下的伏笔也成为FANS们期待续作推出的最有力证据。



《BIO HAZARD》的游戏方式参考自《鬼屋魔影》，但其所取得的巨大成功却远超老前辈。游戏初期的洋馆冒险也成为系列一直保留下来的传统了。

平心而论，本作的动作要素并不是那么浓烈，这对以出品动作游戏而闻名的Capcom来说也是一件相当微妙的事情。当时的游戏界还并没有引入动作捕捉技术，角色们木偶般的转身以及招牌式的“抬手动作”都让人觉得十分别扭。而操作的生涩带来的就是游戏的高难度，许多从2代开始才接触这个系列的玩家回过头来玩本作时都会对其“高难度”大吃一惊，几个丧尸围在一起的形成的“无限连咬”也只是在本作中才缘得一见。游戏的过程中基本上没什么音乐，因此气氛也是相当压抑，偶有不知从哪里传来的阵阵丧尸低吼又或者是猎杀者“嗵嗵嗵”杀过来的脚步声刺激着玩家时刻紧绷的神经，这时突然一只丧尸犬从外面破窗而入……伴随着玻璃破碎那尖锐的声音，玩家最后的那道心理防线也随之彻底崩溃了……

《BIO HAZARD》成为Capcom九十年代末最赚钱的游戏品牌，在初代取得全球574万套的销售成绩之后，1997年9月25日Capcom又推出了《BIO HAZARD导演剪辑版》，这次的卖点除了强化了游戏的隐藏要素、改变了重要道具的摆放位置令玩家有新鲜感之外，还追加了一张《BIOHAZARD2》的游戏试玩版——细心的玩家已经发现Capcom在制作2代的时候将游戏的标题“BIO HAZARD”两个单词中间的空格去掉而成为了一个“专有名词”——BIOHAZARD，Capcom将其品牌化、系列化的决心可见一斑。在1998年8月6日又推出了《BIO HAZARD导演剪辑版 震动版》，直到这时《BIO HAZARD》才逐渐淡出玩家的视野，直到2001年NGC的《biohazard》重制版的公布，才让玩家再度回忆起1996年春天的那段令人难忘的邂逅。

灵魂能力系列

如果说每个人天生都有一双拳头两条腿的话，那么武器的差别则是天生就不同的。通过工作人员的努力，将长兵器的强、短兵器的险、重武器的钝重、轻武器的灵巧等武器差异完全体现了出来。



自SEGA的《VR战士》诞生以来，业界有如雨后春笋般地涌现出了一大批3D FTG。其中不乏像NAMCO的《铁拳》这样的经典，但更多的都是跟风之作。这时游戏厂商们又把眼光瞄准了刀剑格斗类，而NAMCO于1996年推出的《魂之利刃》无疑是其中最为优秀的作品。《魂之利刃》和《铁拳》一样，从最开始就有了极为明晰的思路，引入纵斩、横斩的概念。但限于当时的技术水平，游戏虽引入了侧移，主要战斗还是在一条战线上进行，所以纵斩、横斩的概念未完全表达出来。每位角色使用的武器都有耐久度一说，当耐久度被打光时，武器就会消失，从而陷入极为不利的战况中。游戏中还有一个与2D FTG非常类似的设定，那就是每位角色都拥有类似于超必杀技的技巧，极为华丽，但使用时会消耗武器耐久度，可以说是一个鸡肋似的设定。

基于PS与SYSTEM 11基板良好的互换性，《魂之利刃》于同年被移植到PS上也在情理之中，但游戏的素质之高却出乎玩家的意料。当玩家把游戏放入PS主机时，无数人被游戏片头那段精彩绝伦的动画所震惊了。御剑平四郎在夕阳下的芦苇丛中砍杀敌人、李龙独自驾舟在滚滚长江上等候杀死自己爱人的仇敌等经典镜头至今仍被无数玩家所津津乐道。以今天的眼光来看，这段动画的技术含量实在是不堪一提，但要论到画面与音乐的配合程度至今仍无人能及，特别是当画面推进到3位女性角色登场时，曲调突然由慷慨转为婉转，不禁令人拍案叫绝。

和其他3D FTG不同的地方在于，NAMCO的设计人员在《魂之利刃》的剧情上下了很大功夫。庞大的世界观、数量众多的出场角色、天衣无缝的人物关系……对于一部RPG游戏来说便已显得绰绰有余，用在一部对战格斗游戏简直有浪费的感觉。由于街机已经推出了一段时间，NAMCO此番并非进行简单移植，而是对游戏内容进行了极大的强化，加入了武器搜寻这样的原创趣味模式。整个过程不但乐趣横生，而拿到的武器也是形态性能各异，还可以用于对战之中。难怪游戏推出之后赢得了满堂彩。

1998年，《魂之利刃》的续篇推出街机版《Soul Calibur》，中文译名一般译作《灵魂能力》。系统上带来巨大的变革，在整个3D格斗游戏界里也是里程碑式的作品。3D游戏是动态的游戏，最重要的其实并非画面，而是动态的效果。《灵魂能力》对于动态处理的重视达到了前所未有的程度，角色动作全部采用真人动态捕捉。且专程从中国请来武术冠军李老师担任中华剑和少林棍的动作演出。杜绝了角色动作上的不协调感，因此被誉为“史上动作最真实的格斗游戏”。

武器的特色差别也对于制作者提出了更高的要求。如果说每个人天生都有一双拳头两条腿的话，那么武器的差别则是天生就不同的。通过工作人员的努力，将长兵器的强、短兵器的险、重武器的钝重、轻武器的灵巧等武器天生的差异完全体现了出来。如果说此前的游戏，主要是通过角色的形象来塑造人物气质的话，那么《魂之利刃》就是通过角色动作来进行对人物的塑造。自《VR战士》以来，所有3D格斗都以一条线为轴进行攻防，玩家的思维范围主要是对于攻防的快速转换、对于机会的把握和对于招式判定的理解。《灵魂能力》则采用被称为“8 WAY RUN”的全新系统，将角色的行动空间从一条线变成了整个场地这块面。前作里对于武器的纵横判定，结合8 WAY RUN系统得以大放异彩。从此玩家的思路不再仅限于一条线，而是从立体空间来全方位理解。《VR战士》创立了对战游戏在画面上的全3D化，《灵魂能力》则完成了运动轨迹上的全3D化。是第一个走出了VR系统套路的革命者。

1999年NAMCO将《灵魂能力》移植到DC上，极其认真的制作态度使得DC版的画面效果大幅度超越街机，即使拿到今天来看依然不逊色。40分的评分可说是名实与共。画面上的进步吸引了许多玩家游玩，但真正能使之成为3D格斗一大流派与先辈分庭抗礼的，还是画面以外的东西。

2002年7月《灵魂能力2》街机版推出。03年03月27日破天荒地在PS2、NGC、Xbox三个主流机种上同时推出移植版。尽管日本本土销量不佳，PS2版在欧美则取得了66万的销售成绩，到目前为止日美累计销量达到了144万。系统上，加入了纵斩与横斩相碰撞时会击溃横斩的设定，从而将前作里过于强横的横斩作用控制在了合理的范围，纵斩、横斩、8 WAY RUN三者构成了石头剪子布那样的循环相克关系，使得对战的平衡性和战术的丰富进一步提升。人物的上下半身分开制作的新手法也是目前业界惟一的。通过这个做法，角色手上攻击脚步不停的动作得以实现，使得攻防更加流畅，对战从以静制动的后发制人变成了行云流水的对垒。

如今2代推出也有快两年了。《铁拳5》发售在即，之后很快就会是《灵魂能力3》了吧。让我们拭目以待这个当之无愧的业界第一3D武器格斗系列未来的发展。

洛克人X系列

除了“马里奥”之外，最“枝繁叶茂”的游戏品牌就是“洛克人”！

纵观洛克人自诞生以来的17年，洛克人家庭不断庞大，其单是在日本就有超过100款游戏，而几乎所有的机种都有洛克人游戏这一点，反倒是只在任氏主机登场的马里奥游戏所不如的地方。这样一个“多情”的系列自然会在主流机种频频登场，到2004年底为止，Capcom一共在PS及PS2上推出了37款洛克人相关游戏（包括各类廉价版）。这其中，最主要的作品就是“《洛克人X》系列”以及“《洛克人DASH》系列”。

“《洛克人X》系列”的诞生是Capcom为了针对那些“玩着《洛克人》系列长大的少年们”准备的，游戏的故事背景设定更有深度，角色设计及游戏风络也更为硬派化，现在的“《洛克人X》系列”已经取代“《洛克人》系列”而成为所有洛克人游戏中最为正统的作品。“《洛克人X》系列”从《X3》起登陆PS平台，之后由《X5》起成为PS系平台独占的系列。

1996年推出的《洛克人X3》准确地说应该是其于1995年推出的SFC版的移植版，因为本作的游戏画面还没有体现出次世代游戏平台应有的华丽，画面水平与SFC版完全相同，两个版本之间最大的不同就是PS版有一个原创的开场动画，不过以现在的标准再来看这段动画，只能以“跳帧极严重”来形容了，不过不得不承认，当时能看到动画已经相当感动了，更不用说还配有主题歌了。

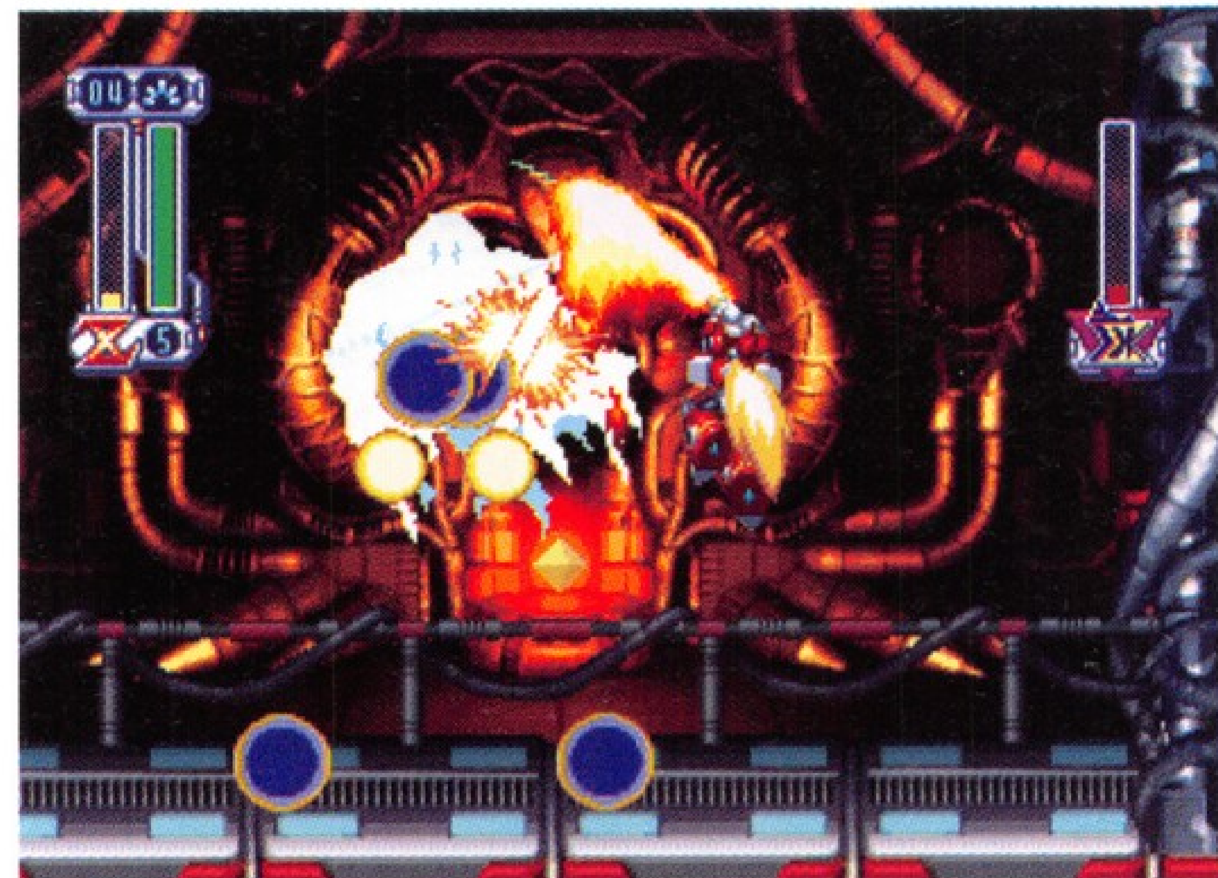


1997年8月01日，真正为次世代平台主机量身定做的《洛克人X4》诞生了！系列的顶点就是《洛克人X4》！无论从哪个角度为评价《洛克人X4》，它都堪称系列最高。从剧情、画面、音乐、手感，再到关卡设计、BOSS设计、隐藏要素设计，每一个单项都可以拿到系列中的最高分。而也是从这一作起，超人气角色ZERO真正成了与X具有同样地位的游戏主角。该作一开始就可以选择ZERO进行游戏。ZERO的超酷造型以及与X截然不同的超硬派、超爽快动作设定让ZERO的人气比X有过之而无不及。《洛克人X4》当年销量达到19万7391套，位列当年日本游戏销量排行第61位。

到达了《X4》这个系列的顶点之后，Capcom紧接着希望洛克人游戏再有一个新的突破，于是，1997年底“《洛克人DASH》系列”在PS上诞生，“《洛克人DASH》系列”是洛克人之父稻船敬二的心血之作，也是他希望做出全新概念洛克人游戏的一大尝试，无奈初代《洛克人DASH》以及续作《洛克人DASH 2》（2000年）虽然具有不低的素质，但并没有受到玩家应有的认可度，最终这一洛克人的新分支就此无疾而终。

在经历了整个“《洛克人DASH》系列”之后，Capcom最终还是让洛克人游戏走回“《X》系列”，2000年底，《洛克人X5》发售，平心而论，相较之《X4》，《洛克人X5》很难在素质上超越前作，但本作的重点在于“求新求变”，《洛克人X5》当年销量12万3138套，位列当年日本游戏销量排行第96位。

相隔1年后于2001年底推出的《洛克人X6》主要是在《X5》的基础上进行加强，但这一次的新要素不再像前作那样吸引人了，而一些关卡的设定也有平衡性设计欠佳的问题，《关卡本身的难度提高了，但在BOSS的难度设定方面却有些过低。不过本作仍算得上是动作游戏佳作，所以最终《X6》仍是取得了与《X5》相近的成绩。《洛克人X6》当年销量10万3915套，位列当年日本游戏销量排行第95位。



《X4》从剧情、画面、音乐、手感，再到关卡设计、BOSS设计、隐藏要素设计，每一个单项都可以拿到系列中的最高分。

《X6》之后，游戏界进入以PS2为主的新世代期，洛克人游戏除了在GBA推出异军突起的“《洛克人EXE》系列”之外，洛克人游戏一直迟迟没有进入PS2平台，2003年7月，姗姗来迟的《洛克人X7》终于在PS2上推出，但正如很多人之前担心的那样，《洛克人X7》3D化后出现了很多3D游戏才有的毛病——视角问题，此外3D场景下操作的爽快性不够，这让《X7》成为系列作以来最没有“洛克人X”特质的一作。

销量《X7》惨败之后，Capcom并没有让“《X》系列”终结的意思，于是，《洛克人X8》于12月7日发售，Capcom痛定思痛，最后还是决定保持住系列传统精髓——《洛克人X8》将回归纯2D玩法，但同时，本作又充分利用到3D图像的魅力，不论角色还是背景，都以3D制成。于是既能享受到3D画面，又能让人们体验到正统“《X》系列”游戏的本作诞生！

在PS系平台上的《洛克人X》游戏中，还有一款作品相当优秀，那就是同样于2004年推出的《洛克人X突击任务》，这是系列作第一款纯粹的RPG作品。本作相当完美地结合了《洛克人X》的世界观以及RPG的游戏玩法，其系统大胆地借鉴了《最终幻想X》，同时加入了自身的特点，尤其是充满魅力的变身系统。在此笔者一并向所有洛克人爱好者推荐。

超级机器人大战

《超级机器人大战》，每年都要在各机种上推出好几部作品，但是每部作品却依然能够保证一定的销量。这个日本人特别喜欢机器人动画是不无关系的。作为次世代的主流机种，PS系主机上的《机战》分外引人注目。在这里，我们看到了种种进化的迹象……

第四次超级机器人大战S
发售时间：1996年1月26日

超任版的移植作，让经典顺利地转移到了新的主机上。游戏的背景音乐以及战斗画面得到了强化，追加了新的章节。不过对于FANS来说，最重要的是游戏中的战斗动画里加入了语音！机战从此进入了有声时代，热血和感动更加贴近玩家的心。

新·超级机器人大战
发售时间：1996年4月17日

除了超任上的《魔装机神》外另一部以等身比例制作的《机战》。机体制作得非有气势，但换来的是令人几乎无法忍受的硬伤——超长的读盘时间。整个流程分为地上篇和宇宙篇两条路线，每条路线的人物都不相同。另外，本作第一次引入了全新的原创系列——SRX！在以后的作品中，SRX也一直以主角的身份活跃于正统系列的舞台上。

超级机器人大战F（PS）
发售时间：1998年12月10日

这部作品被奉为系列的一个巅峰，但也代表着WINKY时代的结束。游戏的故事背景设定相当于《第4次》的平行世界，同样为《第3次超级机器人大战》之后的故事，但是由于新作品的加入又产生了很多不同的变化。《新世纪福音战士》和《新机动战记 高达W》都是当年在日本人气很高的动画。这些作品的加入无疑为《F》带来了大量的全新FANS。比起《第4次S》，《F》的战斗画面精细了很多，但没有在“质”上得到进化。从本作开始，修理和补给指令也能够让驾驶回复系机体的机师获得经验值，从而出现了利用这个方法轻松练级的技巧。

超级机器人大战F完结篇（PS）
发售时间：1999年4月15日

顾名思义，本作是《F》的续作。它不仅在剧情上继承了《F》的故事，甚至连《F》的记录也可以继承下来。由于这种关系，游戏在系统上并没有什么改变，但是在《F》的基础上又再度追加了参战的作品。《无尽的华尔兹》是《高达W》的剧场版；《飞越巅峰》是制作《EVA》的GAINAX一部高人气超级机器人动画，同样拥有众多的FANS；《传说巨神 伊汀》虽然是部老动画，但是在游戏中它那究极无敌的地图炮却令它一跃成为超越一切的主力队员！本作中，机体和能力达到了史无前例的10级，改满之后的效果也非常惊人！

超级机器人大战 完全收藏盒
发售时间：1999年6月10日

在《F》之后，Banpresto用《F》的系统将FC、SFC上的《第2次》、《第3次》和《EX》重新制作成合集的形式在PS上推出。这重新制作的部分包括了游戏的基本系统部分、战斗动画、音效以及角色语音，虽然属于“冷饭”，但是对于FANS来说却具有无穷的滋味。游戏附带的资料碟中收录了FC以及SFC时代《机战》的一些背景资料以及特殊模式，也是收藏者必备的名品！



超级机器人大战α（PS）
发售时间：2000年5月25日

Winky Soft离开了Banpresto，但是《机战》不会终结。作为一部由全新班底制作的作品，游戏可以说是彻头彻尾地变了个样。剧情方面，传统的圣十字军（DC）的设定被作了一些调整，加入了全新的原创敌人——巴尔马帝国，超级机器人们的战斗开始向宇宙范围进行扩展。《α》的官方年表设定相当严谨，在原创剧情的基础上对于众多参战动画的故事进行了统合。游戏的战场地图变成了类似SFC版《魔装机神》的斜45度俯视视角，机体图标则变成了立体的Q版全身像。战斗动画是最令人激动的地方，超富动感的画面让所有人眼前一亮！8位全新的原创主角以及原创机体的登场也让FANS大呼过瘾，尤其是超级系的龙虎王更是具备了压倒一切的气魄！本作中出现了熟练度系统，只要满足特定的条件就能够获得这种熟练度，而熟练度的改变也会令游戏中敌人增援出现的次数、强化芯片的种类发生一定改变。

超级机器人大战α外传（PS）
发售时间：2001年3月29日

在剧情上，本作属于《α》的续作，讲述巴尔马战役之后的故事。与《α》相比，本作在画面上又有了一些进步，机体的动作更加流畅，特效更加漂亮。不过在华丽的外表之下，敌人都难打了许多，再也看不到前作中那样单机突入秒杀最终BOSS的爽快场面了。来自WSC《COMPACT2》中的援护系统首次在家用机版《机战》中登场，由此引发了战术上的一些改变，从老系列走过来的玩家多少感到了一些不适应……除此以外，本作的特色系统还包括指

挥范围、集装箱以及交易系统，前者在之后的作品中得到进一步改良，而后两者则令本作的趣味性和变数得到了提升。



超级机器人大战 IMPACT（PS2）

发售时间：2002 年 3 月 28 日

PS2 上的机战第一弹！主机性能的提升、游戏容量的提升让游戏本身的素质也进步了很多。游戏本身是 WSC 上的《COMPACT2》三部曲的合集，虽然同样分成 3 部来进行，但是单一路线 101 话的总长度仍然让很多玩家不得不中途放弃。战场变成了 3D 地图，比起之前“《α》系列”的伪 3D 地图效果更好。但是这个地图系统并不太友好，往往会出现不看小地图就无法找到正确位置的情况！战斗画面比起《α外传》又有了很大进步，机体动作大幅度增加，不过画面的马赛克现象也显得更为突出。比起之前的作品，机体的各项参数都普遍比较低，尤其是攻击力大幅降低，这在某种意味上提升了游戏的难度。本作的隐藏要素十分丰富，而且有很多要素都涉及到上中下 3 部之间的互动，要想取得本作的全部隐藏要素至少需要二周目。援护、合体、熟练度等系统在本作中的一同出现令游戏的地位上升到了一定的高度，对于之后的《机战》发展有一定指向性的作用。



第二次超级机器人大战α（PS2）

发售时间：2003 年 3 月 27 日

PS2 上的第二部《机战》，同时也是“《α》系列”的第三部作品，所有的 FANS 都对这部作品充满了期待。由于“《α》系列”的起点本身就比较高，所以大家对于本作的要求也各外严格。战斗动画比起《IMPACT》来更加出色，机体的动作也变得更加逼真，除去依然存在的马赛克以外，几乎可以称得上“完美”了。游戏的流程按照真实/超级、男/女分成了 4 条不同的路线，除去共同的流程关以外，4 条路线不同主角的故事也是完全不同的，从不同侧面交代了后巴尔马战役时代的剧情，既有对老《α》的继承，也有自己的全新发展。游戏的战场地图依然采用全 3 D 制作，在吸收了《IMPACT》的经验之后，本作的地图有了很大的改良。来自 GBA 版《原创世纪》的 PP 系统让玩家更容易培养出自己喜爱的、有独特风格的机师，经过改良的系统在平衡性方面有一定程度的提高，不过依然存在一定问题。新增的小队系统在 FANS 中的评价也褒贬不一，编排小队的过程十分枯燥和耗时，但是出色的小队编排不仅能够让战斗变得更加顺利，也能够让以往的一些板凳角色得以出头。不过可以肯定的是，无论是 PP 值系统还是小队系统，它们都让游戏的难度大幅度下降，与前作《IMPACT》相比可谓“一个在天、一个在地”。

超级机器人大战 特勤司令官（PS2）

发售时间：2003 年 11 月 6 日

准确来说，本作并不能算作真正的《超级机器人大战》，它是一部由 Banpresto 和 Bandai《吉翁前线》小组合作制作的即时战略游戏。游戏采用全 3D、真实比例、即时指令的形式来表现超级机器人之间的战斗。由于技术上的原因，本作的参战机体较少，也完全没有出现空中战和宇宙战部分，加上游戏整体节奏极度缓慢、出场人数限制很多等诸多弊病，游戏完全失去了系列正统作品的爽快感与热血的感觉！相对于游戏本身，或许预约特典的设定集以及超长的片头动画的吸引力更大一些。

超级机器人大战 MX

发售时间：2004 年 5 月 27 日

连续几年来抢在财年结束之前于 3 月底发售《机战》的家用机版似乎已经成了惯例了，然而到了 2004 年《MX》却从 3 月底整整延后了两个月！官方的说法自然是通过延期来提升游戏的品质，至于具体原因外人就只能自行猜测了！不过可以确认的是，《MX》的延期让 Banpresto 在 2003 财年度内的纯利润大幅度下滑！不过很幸运的是，在 5 月底姗姗来迟的《MX》的确获得了很大的成功。

从外在形式上来看，它继承了 PS2 上前两作的诸多特色，体现了家用机版应有的画面、音乐素质和剧情深度。不过游戏的开发理念却继承自 GBA 以及 WSC 上的作品，强调单纯的爽快感以及大众化的难易度。本作的剧情编写尤为出色，以独特的结构将《新世纪福音战士》和《翼神传说》这两大以世界观复杂、剧情晦涩而著称的作品很好地联系在了一起，让剧情派的玩家大呼过瘾。游戏的战场地图再次回归到了《IMPACT》的全 3D，可以由玩家自行变换视角，不过本作中的视角操控方法要体贴得多。战斗动画沿袭了《第 2 次α》的风格，在部分特写画面中利用抽去状态栏以及半透明对话框的形式制造出全屏特写的效果，这使得本作的演出效果大大超越了之前的所有作品！《第 2 次α》中的小队系统由于太过繁琐而不得不被强调“简单”的本作舍弃，取而代之的是全新的“支援攻击”系统。不过总体来说，支援攻击因为限制条件较多，并不如小队攻击实用。



▲全屏特写令热血程度上升到了一个新的高度。

荒野兵器系列

在SCE的“RPG三巨头”中，《阿兰多拉》因为首席制作人的更换早已被人遗忘，《妖精战士》也渐露疲态，惟有《WILD ARMS》依旧风光无限，乃至成为了判别玩家水平高低标准的游戏。

“1、2、3”——PS发售值得纪念的口号。此后的数年间，PS的销量直线上升直至突破1亿台。软件，是造就这个神话的主要因素。PS上从来就不缺少优质的软件，以Square Enix、Namco、Capcom为首的软件商为PS开发了不计其数的优质游戏软件。相比之下，SCE——这个SONY自社的软件公司，在众多玩家的印象中却似乎没有多大的作为……真的是这样么？

1995年底，PS宣布发售，初期的软件数量屈指可数，当时Square才刚刚开始制作《最终幻想Ⅶ》、Namco也是独目难支，初期PS软件攻势的重担就落在了SCE身上。RPG这个类型的游戏，在当时的日本游戏软件市场占绝大比重的份额，如果没有重量级的RPG游戏推出，那么PS很难在《最终幻想Ⅶ》等大作发售前站稳脚跟。为此，SCE初期的软件制作重点就是RPG！

SCE的第一款RPG是《BEYOND THE BEYOND》，当时的3D引擎功能非常差，《BEYOND THE BEYOND》使用的还是“《光明》系列”的改良版引擎，这个游戏发售后并没有达到预期的效果。SCE的第一次出击并没有成功，但也算不上失败，因为这次的制作，SCE获得了非常宝贵的经验。1996年7月《妖精战士》横空出世，《妖精战士》以其非常个性的系统吸引了不少的玩家，SCE趁热打铁，在1996年12月20日推出了《荒野兵器》（WILD ARMS）。

《荒野兵器》（以下简称《WA》）并不是SCE最出色的游戏，却是相当成功的。一反常态的美式西部风格、三位主人公合作的系统、令人发指的高难度谜题、遇敌回避系统，使得《WA》在日本发售后轰动一时，业界好评如潮，到处都是谈论此游戏的玩家。《WA》之所以成功，因为创新，当1997年《WA》美版在北美上市之后，被美国权威游戏网站GAMESPOT认定为“Square系RPG之外最成功的作品”，可见《WA》的质量之高。《WA》的成功为1997年PS其他软件的成功打下了基础，坚守1年之后，SCE终于可以长出一口气了，他们成功地守住了1996年的商战……

1997年是一个不需要再多说的年份，Square的《最终幻想Ⅶ》一枝独秀，凭借其一己之力将PS送上了天堂，这个时候SCE再次被玩家们遗忘。SCE在1997年并没有就这么沉寂下去，内藤宽的《阿兰多拉》低调发售，虽说销量不高，但是凭借着其无与伦比的难度，吸引了为数不少的玩家为了攻破这个游戏而日以继夜。此后《妖精战士》、《荒野兵器》和《阿兰多拉》并称为SCE“RPG三巨头”。



▲三代采用了当时业界最流行的卡通渲染技术。



▲二代的人设被公认为历代最强。

1997、1998、1999……3年过去了，SCE终于对外宣布《WA2》的发售日在1999年9月2日。增加了接续系统、GOODS解谜道具、地图搜索系统、FP系统等等新的设定之后，《WA2》闪亮登场了。“游戏太难了！”、“系统太复杂了！”……一片片谩骂声传来，得到的结果和SCE的预料相差甚远。就个人来看《WA2》和《WA》相比，各方面都有所加强，可以说是到目前为止“《WA》系列”中最出色的作品，但是当时就是不受好评……

《WA2》在日本的最终销量为28万多，比前作的20万多了近30%，不过按照PS硬件的数量比来说，的确是差了不少。为什么如此创新的续作会没有前作成功？这个答案在《WA2》美版发售之后得以揭晓。GAMESPOT为《WA2》打出的评分同样是系列史上最低的，它给出的评论是：游戏的系统不伦不类，难度实在太高，对于新手来说难以接受；MAP探索是最大的败笔，不但毫无意义，而且浪费了太多的时间。难道游戏难度高就是错么？难道费心制作有创意的系统就是错么？当然不是，改变的不是游戏，而且玩游戏的人。SCE并不认为费劲心力开发的《WA2》是失败作品，但时过境迁，玩家们已经不再像过去那样热衷高难度的解谜RPG了。当然，为了证明自己并没有错，SCE花了近3年的时间……

2002年3月14日，在PS2发售的2年又10天之后，“《WA》系列”终于推出其第三作，《WA3》究竟会改变多少呢？发售前众多行家滔滔不绝地发表着自己的看法，结果当游戏发售之后所有人都惊呆了——除了增加了一位角

色以及画面使用了卡通渲染风格之外，游戏的系统几乎没有任何改变，以前那些被人批判得一文不值的系统完完全全地都保存了下来。27万套的最终销量，不多也不算少，独特的风格已经决定了“《WA》系列”的固定用户群，他们心甘情愿地被这款游戏折磨大脑。同样的系统、同样的难度、同样的风格，前作恶评如潮，现在却人气见长，这些SCE来说并没有任何价值，而对那些批评前作如此如此这般这般的评论家来说，只能说是莫大的讽刺了。

在SCE的“RPG三巨头”中，《阿兰多拉》因为首席制作人的更换早已被人遗忘，《妖精战士》也渐露疲态，惟有《WILD ARMS》依旧风光无限，乃至成为了判别玩家水平高低标准的游戏。“《WA》系列”最大的特色就是其难度，一个不需要练级的RPG，却能让玩家为之废寝忘食，这样的游戏实在是太少见了！《WA》是目前业界惟一死守“高难”这个称号的RPG游戏，在老一代玩家们的心中，“《WA》系列”已经是惟一可以付之心力、为之挑战的游戏了。

《荒野兵器 Alter Code:F》，也就是初代的复刻加强版，在2003年年底隆重登场。除了增加角色和加强系统外，《WAF》的广告宣传也大大加强。对于一个复刻版的游戏来说，固定的FANS群是非常重要的因素，《WA》经过长时间的酝酿，已经培养出了一群非常忠实的用户。14万5千的最终销量实在是个不错的成绩。

对于喜爱这个系列的人来说，有三个名字是一定记住的：第一个是金子彰史，他是整个系列的制作人，没有他也就没有今天的“《WA》系列”；另一个是大峡和歌子，她是该系列的原画担当，在《マガジンZコミックス》上长期连载“《WA》系列”的漫画《花盗人》；最后就是麻生かほ里，这位曾在银行工作过3年的女歌手从2代开始为该系列献唱。虽然她的名气并不大，但她的声线非常不错，既能够用娇嫩的声音唱出《夜空与奇迹》，又能用成熟的声音唱出《resistance line》，兼具两种特色而不会使人觉得不自然，令人听过之后就深深地着了迷。

历代标题中的“WILD”代表荒野，可以引申出“不为人之的意思”；“ARM”是“Ancient Relics Machine”的缩写，也就是“古代遗迹的机械”；“ARMS”就是“ARM”的复数。这个游戏的名字包涵了多层的意思。在每一代中，“WA”的意思都会略有不同。而说到“《WA》系列”，就不能不提游戏的音乐。游戏中的动画不多，但每代的片头都是经典，其中又以1代和2代最为出色。尤其是配乐，当时真的是震撼了无数玩家。

当然，这个世界上没有永远不变的事物，游戏也一样，《WA》也是如此。“《WA》系列”在日本的销量还未曾突破过30万，对于积极上进的SCE来说是远远不够。在前几作中，战斗系统一直都是“《WA》系列”的弱项，而且情节太死板也是不能吸引新玩家的一个因素。为此，SCE在宣布《WA4》的同时也放出了消息：在保留系列作品一贯的系统和风格外，本作的游戏系统特别是战斗系统将大幅强化！如此改革能带来什么，谁都不知道，只有在游戏发售之后谜底才会揭晓。如果说实践是检验真理的惟一方法，那么销量就是检验改革的惟一途径。对于玩家来说，游戏最主要的就是品质，而“《WA》系列”向来都是“耐玩”的同义词，游戏的品质毋庸置疑。



▲《CODE:F》采用D9，不过大容量都用到了素质低劣的过场动画上。

其实单就游戏性而言，“《WA》系列”绝对不输于当今任何一款RPG，而它的人设、音乐同样也是业界顶尖的，只要能够在画面上有所进步，就一定能大获成功。“《WA》系列”从来没有让玩家失望过，将来则无人知晓……所有的答案，都会在2005年3月揭晓！



▲大峡和歌子的画功令人叹为观止，历代中三代的原画设定最强！

Winning Eleven 胜利十一人

《WE》为什么那么吸引我们？除了热爱足球这一项运动外，《WE》在制作水准上所追求的真实与细节、突破自我的精神，都使得我们对其饱含信心。足球有时候就是一种语言，一种感情的载体，游戏有时候同样也是一种语言，一种感情的载体。如果你喜欢足球，那就让我们一起来踢《WE》吧！



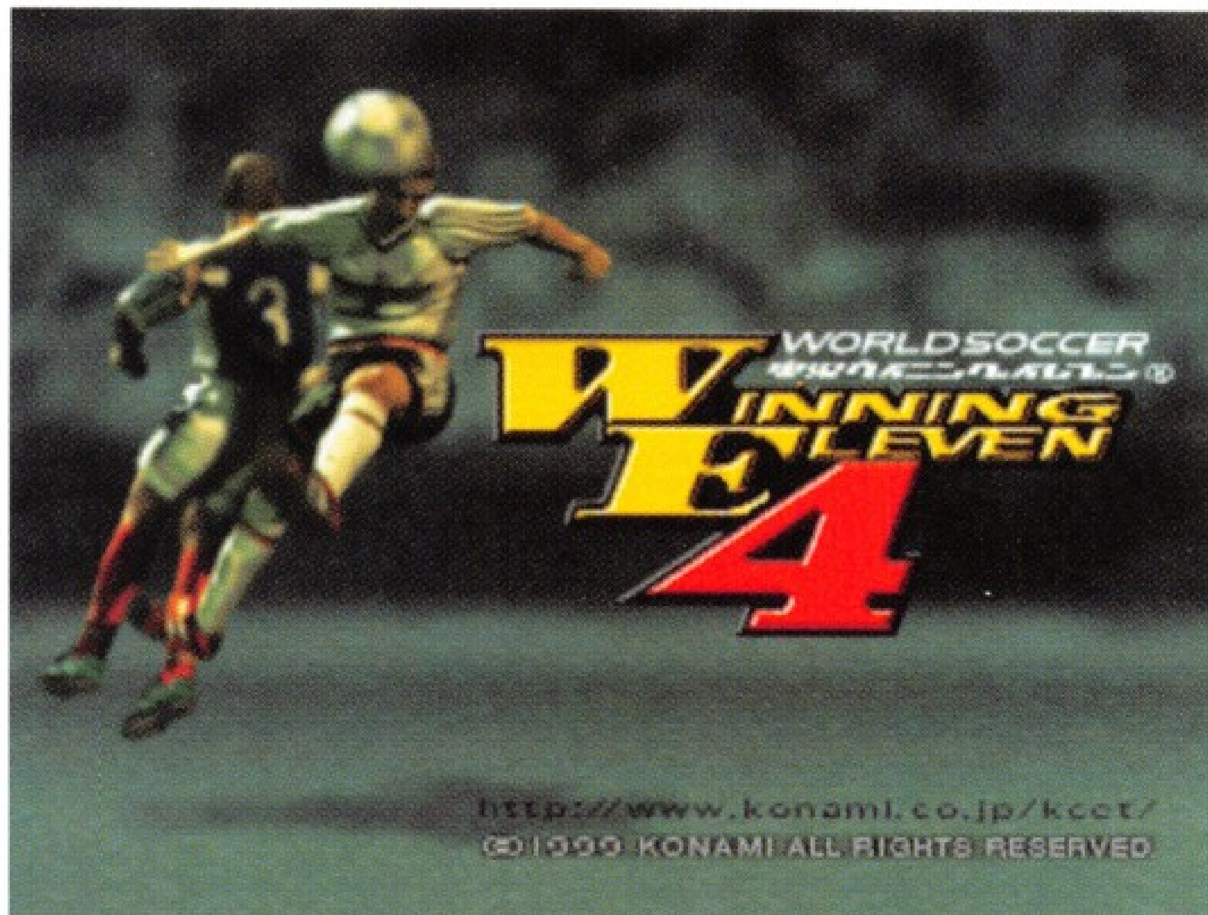
▲SFC经典之作，许多球迷初次接触的足球游戏。当年大街小巷的机房里所传出的阵阵喊杀声仿佛仍在耳畔回响。

KCEO（Konami大阪分部）于94、95年在SFC上推出的《完美十一人》与《战斗十一人》可谓无人不知，无人不晓。国内的玩家所习惯的昵称“实况”，相信也是源自于此。伴随着当年第15届世界杯的强大冲击波，它掀起了第一轮的家用机足球游戏的热潮。如果除去KCET（Konami东京分部）正式介入制作并于95年7月在PS上所发售的“《J联盟》系列”的第一作，那么《WE》真正的开始，其实是KCET于96年3月15日在PS上所发售的《World Soccer Winning Eleven》（以下简称为《WE》），而它才是WE的元祖。相对于《JWE》与《PES》，国内的玩家更为关注的是《WE》，所以我们姑且把它们分为三个部分：《WE》、《JWE》、《PES》。在当时由EA公司出品的《FIFA》的强大优势下，除了极少数的家用机市场，国内足球游戏市场基本为《FIFA》所占据。但根据当时我国的国情来看，家用机也只是当时大多数玩家遥不可及的幸福泡沫。那么，我们的《WE》也步履维艰地踏入了征程的第一阶段：蛰伏。

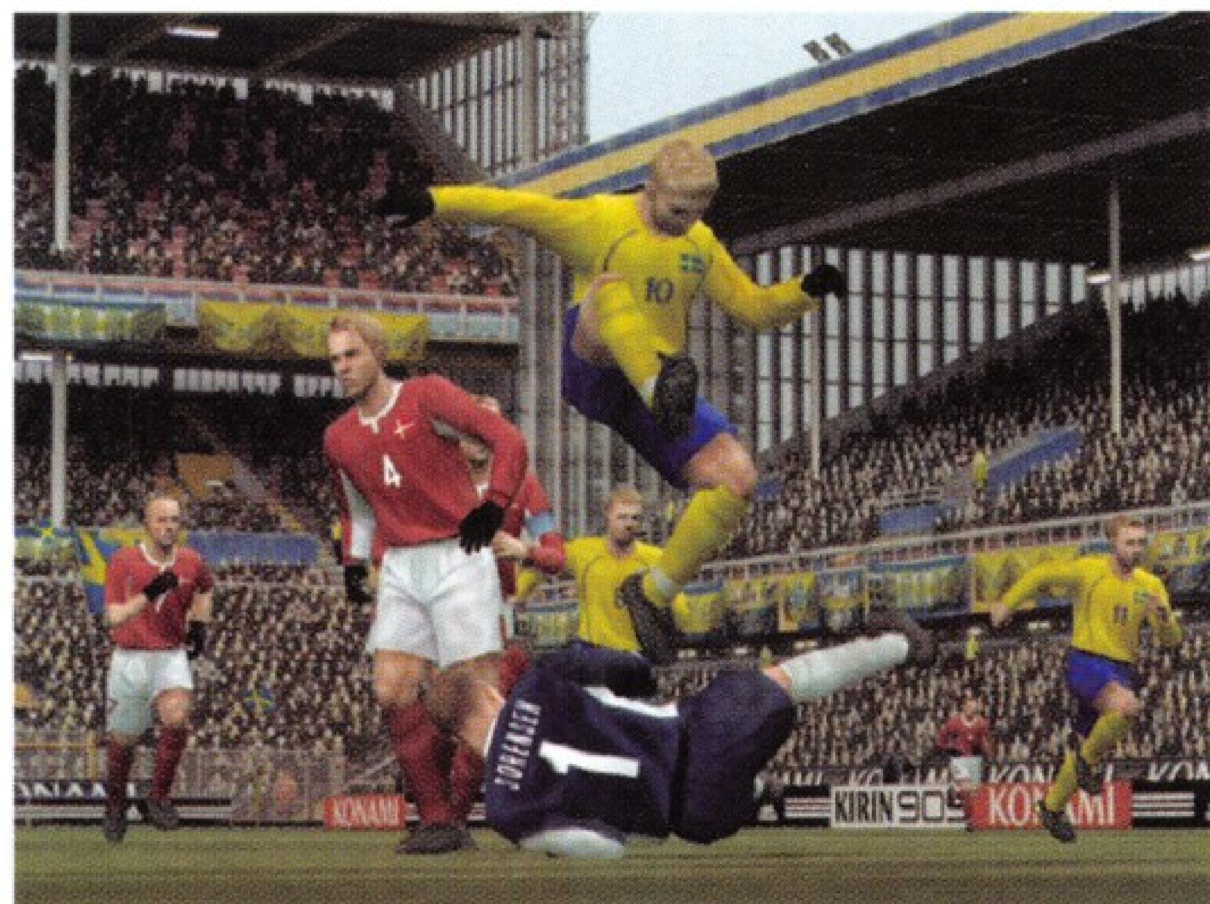
1998年5月28日，让我们共同来记住这个日子，《WE3 World Cup France’98》在PS上发售。对于《WE》的历史来说，它是一个值得永远纪念的日子。KCET经历了两年的蛰伏期和不断的尝试后，终于把握住了自身制作足球游戏的方向：平衡与细节。以当时的硬件环境和评价眼光去看待这一款作品，其已初具雏形。可以说在日后相当长的一段时间里，《WE》都是沿着这个轨迹走下去的。虽然这一款作品有着AI单调，得分手段公式化，数据体现不平衡等等诸如此类的缺点，但它却为6个月后《WE》的划时代进化奠定了基础。同年11月，《WE3 Final Ver》正式发售。伴随着第16届世界杯，《WE》开始真正地进入了国内球迷玩家的视野。而在距离1996年三年后的今天，伴随着主机平台PS在国内的升温与普及，也为《WE》日后的世纪末热潮提供了不可或缺的平台群众基础。《WE3FV》在当时有许多创新，比如长传系统的初次调整，全部当年世界杯的最新球队与球员资料，选手极限数据项表现的重新调整等等。而在此中最为重要的，标志着《WE》足球理念进化里程碑的一项，就是△键空档短传的进化。在现实足球中，许许多多的配合都离不开最基本的传切，随着瞬息万变的场上形势，它可以衍生无数种的可能性变化，而这也正是足球的魅力之一。不可预测性是足球的特点，而程序性则是游戏的特点，《WE》也不例外。但是KCET却选择了这一条道路，相信它是要挑战《WE》的极限，甚至是游戏的极限。事情如预料般地发生了，在接下来发售的各款《WE》中，都不可避免地出现了一些成功率很高的得分定式。虽然《WE4》，《WE2000 U-23》，《WE2002》都出现了或远射、或二过人、或远角命中率高、或19制极限数据项不平衡等等的毛病，但时至今天为止可以肯定的一点是，“《WE》系列”每一作所犯下的错误，在下一作都会得到或多或少的修正。《WE》在高速发展中努力维持着自身足球理念与足球游戏的天枰，同时也由于在同一主机平台和游戏引擎的开发经验的累积，《WE》在球员外貌、球队制服、球场特效等等细节上也有了长足的进步。值得一提的是，为了在日后开辟海外市场而在《WE4》中首次加入的Master League大师联赛育成模式，在玩家间深受好评，并逐渐成为了《WE》的招牌项目。我们的《WE》正如我们的球迷玩家一样，伴随着世界杯出生，伴随着世界杯成长。不知不觉中昔日的翩翩少年，今天也已长大成人。至此，《WE》渡过了征程的第二阶段：飞跃。



世纪末的狂热结束了，PS的次世代也已近迟暮。正当我们认为《WE》已经达到了一个瓶颈的时候，它却再一次地在我们的眼前超越



自我。PS的后续机种PS2为《WE》提供了一个更为强大的硬件环境，而《WE》也凭借PS2再次迈开了新的一步。2001年3月15日，在这个永载史册的日子里，《WE5》来到了我们的面前。有什么会比这份生日礼物更好呢？伴随着主机平台的机能提升，《WE》在细节上的刻画是越来越细致。但是，可能是由于不熟悉该主机平台的开发性能的缘故，《WE》的平衡却还未得到明显的改善，特别是在各项数据的极限体现上尤其明显。半年后的12月13日，《WE5F》的99制数据项为日后《WE》在PS2上的超越自我与重找平衡勾勒了主线。可以说《WE5F》的99制数据项这一变化所带来的价值并不亚于《WE3FV》的△键空档短传进化，后者是《WE》足球理念的里程碑，而前者则是《WE》平衡观的伟大延伸。上限的加大弱化了点与点间差量的距离，同时也可以很好地诠释差量较大时的情况。选手间强弱的体现，也由于新系统特技能力的加入而产生多样性的变化。随着《WE6》和《WE6FE》的发售，数据项的进一步增加使得数据在《WE》的足球理念中基本趋于平衡。除了如反应、敏捷性、精神力、状态安定度，位置感等等可以与进攻类能力共享的数据项和特技外，《WE》在日后需要细化的应该是防守类能力的数据项分类，其中最需要诠释的是高水平后卫阅读比赛的能力，但不应该成为操作上的依赖对象。在《WE6》,《WE6FE》的练习挑战模式因为PS2的BB Unit应运而生，并随着《WE7》升级成为在线挑战模式后，《WE》的主系统构成框架相信已搭建完成。《WE7》的临场气氛、球员动作的大幅度增加、有利规则判罚的引入等无不预示着《WE》充分加强细节方面的决心。但既然力求在游戏中表达一种真实的感觉，以目前PS2的机能和游戏引擎似乎已经达到了一个极限，就像是当初PS上的《WE2000》那样。随之而来的《WE7I》、《WE8》所体现的问题重点有两个：一为如何使后卫与前锋在无球卡位情况下的身体接触更平衡；二为重新诠释守门员在《WE》中的表现，增加大力手抛球特殊能力与形势洞察力数据项。使得守门员除了在游戏中重视防守的前提下，还能够在进攻中展现该位置的职责和能力。《WE8》获得意大利、西班牙、荷兰三大足球强国的联赛授权和FiFPro的球员授权，这是"《WE》系列"向完美数据库迈出的坚实一步。《WE》将成为Konami保架护航的重要一员，以每年一作的频率去推出的话，每年各大联赛的授权是一个不得不面对的问题。至此，《WE》的第三阶段尚在进行中：前行。



其实本文的初步成稿，是在2004年的1月，那时的笔者对《WE》作出了自己心中的预测和猜想，不知道大家对《WE》的心中所想是怎么样的呢。

1，贯彻细节刻画的方向，不断增加球员的动作元素，特别是在现实中的明星球员或球队所特有的人气动作元素；

2，尝试增加个人战术模式，比如在AI控制的情况下球员的倾向性与主要活动区域以取代目前的箭头表示模式，或与之共存。以达到让玩家通过此系统更好地在《WE》中贯彻自身的战术意图。同时也可以使得《WE》在键位操作和战术理解能力两方面，更趋于平衡这一主导思想。顺理成章地引入战术理解能力这一新数据项以替代磨棱两可的攻击性数据项；

3，裁判终将出现在《WE》的球场上，虽然不是现在，但肯定是不久的将来；

4，误判是真实足球中无法回避的情况，WE是否应该完全引入人性化判罚规则；

5，体现外界环境对球员判断和足球运行轨迹的影响，比如烈日、暴雨、风向，下雪等；

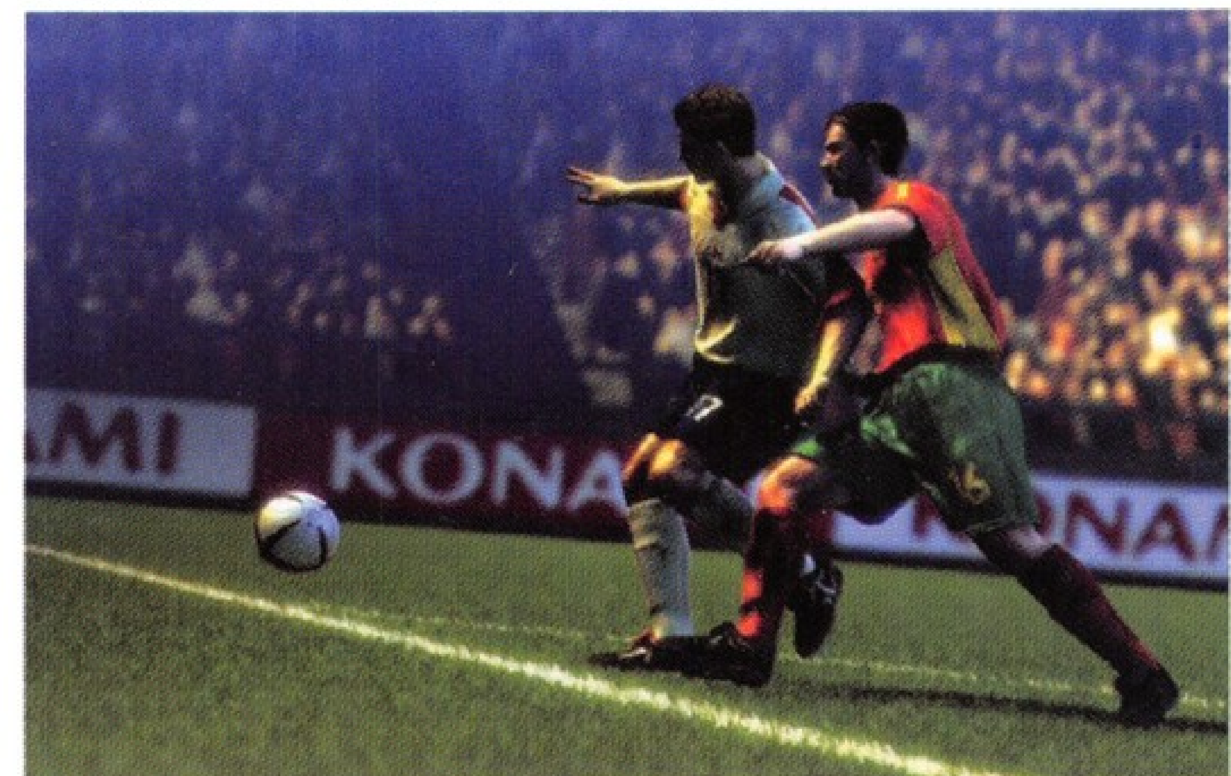
6，展现守门员作为进攻发起点时的作用；

7，提高比赛的连续性，在赛前的Formation中增加可设置在固定时间段换人的设定。除了提高比赛的连续性之外，也可看作玩家对自身球队的了解程度。同时也可顺理成章地增加对换人时球员的特写，教练的指挥等细节刻画；

8，进一步强化Master League，增加新球队，初步划分五大联赛赛区及其升降级区。丰富细节，如更详细可供翻查的球员场上表现的数据统计；增加在联赛中可供选择参加的杯赛数量；在ML这一范围内，引入年龄增长与数据成反比的设定，以及退役和退役后转生时间限制的系统；增加赛事的各项奖励，如联赛MVP等。然后在WE-SHOP进行一定幅度的道具价格涨跌或增减，或可更新为OnLine WE-Shop，由官方直接负责道具的设计和更新；争取更多的俱乐部授权，通过ML把《WE》推向世界，并进而取得各国的授权；

9，练习挑战模式的进一步增加，比如Manuel Pass中增加定点Long Pass的项目；直线限定距离内最速绕杆挑战；防守模式中增加禁区前沿2防3，并设置退守距离限制线，提高攻方AI；调整Ball Keep中守方AI的积极度。

《WE》为什么那么吸引我们？除了热爱足球这一项运动外，《WE》在制作水准上所追求的真实与细节、突破自我的精神，都使得我们对其饱含信心。足球有时候就是一种语言，一种感情的载体，游戏有时候同样也是一种语言，一种感情的载体。如果你喜欢足球，那就让我们一起来踢《WE》吧！



▲《WE》的路究竟在何方，这是任何一个球迷玩家都关心的话题。

波波罗古罗伊斯系列

SCE为了让玩家能再次感受童话故事带给大家的感动，因此在1996年的7月12日，为大家带来了一份充满童真的厚礼——《波波罗古罗伊斯物语》。

小时候我们喜欢看童话故事，因为我们在童话中，可以得到很多丰富的知识，和欣赏到很多感人的故事。而随着年龄的成长，人们便开始觉得童话故事中的内容并不能满足他们的需求，接着开始从其他方式吸收更多的知识。因此，每当我们再次看童话故事时，就会觉得那些已经是"幼稚"的故事。SCE为了让玩家能再次感受童话故事带给大家的感动，因此在1996年的7月12日，为大家带来了一份充满童真的厚礼——《波波罗古罗伊斯物语》。

皮耶多罗王子即将迎来10岁生日，因此父王打算在波波罗古罗伊斯城中举行了一次盛大的庆典，但皮耶多罗王子却十分不高兴……这是因为在这个重要的时刻，母亲却因有事而不在身边。就在庆典最热闹的时候，灾难突然袭来。一名自称盗贼团团长的疯狂发明家"嘎米嘎米大魔王"把波波罗古罗伊斯王家的宝物"智慧的王冠"盗走。为了要取回重要的宝物，皮耶多罗决定展开冒险。在旅途中，王子得到了从小就认识的森之魔女"纳尔西亚"和神秘剑士"白骑士"的帮助，最后把嘎米嘎米打倒，



虽然游戏风格十分讨人喜欢，但PS2上的两作质素实在是查得令人发指。

且取回了王冠。

这就是初代《波波罗古罗伊斯物语》的前半故事。系列的每一作都是围绕着波波罗古罗伊斯城而发生剧情的，因此游戏的名称也因此而命名。在PS的3款作品中，王子皮耶多罗便是我们的主人公。顽皮的性格和充满好奇心就是他的特性，讨厌城里的郁闷生活，宁愿一个人在外面吹吹口琴，十分有童话中少年王子的特色。一个顽固的王国、一名温柔的母亲、一个死捉教育的大臣和两名大脑迟钝的护卫兵，这就构成了一个童话王国的基本体系。在系列初代的作品中，游戏的基本角色和性格已经完全展现给玩家们，因此这只作为一款序章作品吧！

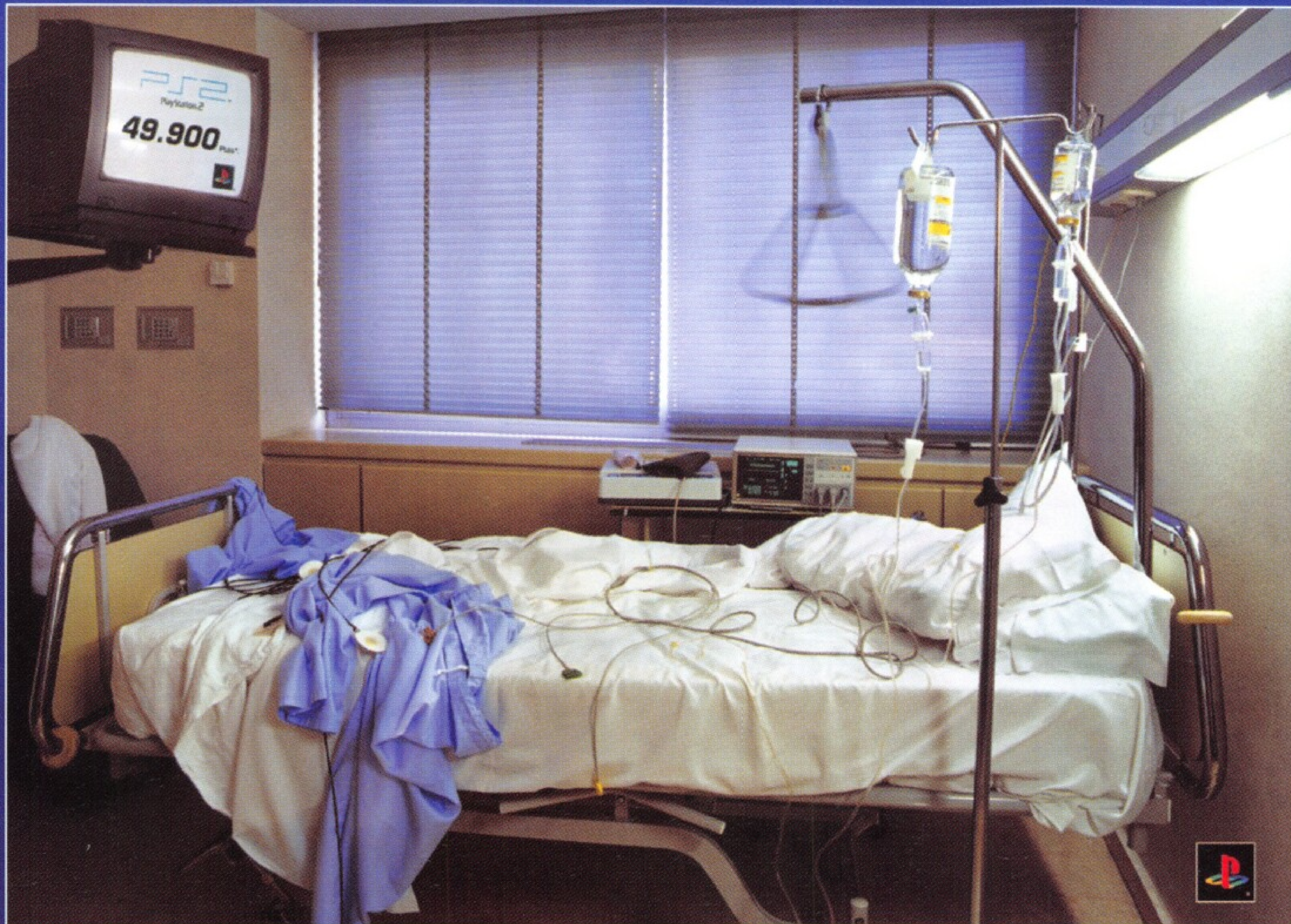
皮耶多罗王子与往常一样逃出城堡，在小镇的房顶上吹动口琴。在被讨厌的大臣发现后，迫于无奈只好回到城中。在大厅中等待着他的，是脸色特别的国王和母后。原来王子已经12岁了，按照传统的规定，每当王子12岁便要接受王位继承仪式，而且只能一个人前往。在纳尔西亚的带领下，王子来到了龙之遗迹，并成功通过了试炼。3年后去了，15岁的王子得到了一个刚诞生的妹妹。正以为和平生活开始到来时，在巴塞拉发生了不明物体坠落事件。而伴随着事件的发生，冰之魔王和梦幻魔王相继出现并直接危害了王国。皮耶多罗再次集结了白骑士和纳尔西亚，而且连嘎米嘎米也加入成为同伴，最后连同新同伴蕾欧娜和希尔巴公主等新同伴展开了冒险之旅。

在《波波罗古罗伊斯物语2》中，游戏的系统已经十分成熟了，这要多得了在初代与本作之间的外传《波波罗古》，让制作组对游戏的系统有了更高的把握。完全不需要切换战斗场景，告诉的读盘时间让游戏的流畅性再一次得到了



提高。技能随着使用的熟练度升级，升级后效果和威力都发生明显的变化，而且在技能的等级提升到一定量后还会转换成另一种更强力的技能，这让每一种技能的使用率大大增加，不会造成玩家只使用其中一两种技能的情况。经过变换后的技能在发动时更有大迫力的画面，华丽度满分。角色数达到了7名（如果连着纳尔西亚变身的形态就是8名），每位角色都拥有完全不同的技能和能力，最后加入的龙之子"カボー"更是可以在找寻了隐藏在世界各地的神兽后，使用大魄力的神兽攻击。另外，游戏拥有3CD的大容量，装载了大量的过场动画，玩家可以从游戏和动画感受游戏童话的魄力。

到现今为止，《波波罗古罗伊斯物语》依然没有推出正统续作。SCE在PS2上一共推出了两款外传性质的作品，一款是2001年的《最初的冒险》和2004年的《月之规章的冒险》。这两款作品是以已经长大成国王皮耶多罗与皇妃纳尔西亚的儿子皮诺的冒险故事。采用了卡通渲染风格和熟悉的BGM重制版让画面完全进化，但由于游戏存在了读盘过慢与能力极不平衡的弊端，让大量FANS失望。如今，PSP版的《皮耶多罗王子的冒险》发售在即，而且内容是以PS版的2代为主，这起码可以满足不少老玩家的心理。但我们更期待的，是一款全新的作品。一款无论从故事到系统都十分出色的《波波罗古罗伊斯物语》。



Hospital （医院）

■发布地　西班牙
■广告产品　Sony PlayStation品牌形象广告
◆点评
电视在一个错误的地方，播放了一个错误的广告。



In The Blood(血中)

■发布地　英国
■广告产品　Sony PlayStation品牌形象广告
■广告发布日　2000年
■所获奖项　Epica，2000（Winner）

1997年

所有游戏都在PlayStation集结！

1月1日 北美地区的PS业务正式由SCEA统合经营，时任SCEI副社长的久多良木健兼任SCEA社长。先前北美地区PS的硬件销售由索尼旗下子会社SEPC负责，而索尼音乐主导的SCEA仅掌控软件的贩卖业务，两部门经常发生严重意见分歧，给PS的迅速普及带来了不利影响，经过多次紧急磋商后终于达成了事业统合的意向，此重大举措为PS反败为胜起到了决定性的作用。

1月9日，PS日本出货量达到了500万台。

1月14日 SCEI在东京举办盛大的PS全球出货1000万台庆祝酒会，RPG老铺Enix社长福岛康博应邀出席，他在席间正式表明了超大作《DQ Ⅶ》将在PS平台发售的消息，这个惊人消息引起了全场沸腾，无疑宣告了日本本土次世代主机大战尘埃落定。

1月31日 万众期待的Square超级RPG大作《FF Ⅶ》正式发售，由于Square首次利用了DIGICUBE的便利店销售系统出货，当天在各地的游戏小卖店并没有出现惯例的大规模排队行列现象，首批出货的250万份游戏软件中通过便利店销售的就有近200万份，PS硬件周间销售量也因为超大作牵引效果而猛增三倍以上。

4月5～6日 TGS春季展期间，SCEI携众多加盟第三方厂商发表了大量全新力作，其中SCEI《GT赛车》、Konami《潜龙谍影》等均为首度向世人披露，广大玩家对PS的期待度因此进一步提升。面对索尼方面连续不断的攻势，世嘉已经感觉难以招架，在TGS会场首次对外承认正着手后续机种的研发工作。

5月 索尼正式面向亚洲地区推出PS主机，亚洲版PS内藏VCD播放机能。

6月19日～21日 本年度E3大展首次由洛杉矶迁往亚特兰大市乔治亚国际会议中心，虽然这次SCEI并没有展出多少第一方软件，但广大第三方的作品却耀眼夺目，令人感到目不暇接。本届E3大展首次举办了"E3游戏批评家大奖"（Best of E3 Game Critics Awards），《FF Ⅶ》勇夺最佳游戏大奖，SCEI的展位也被评为最佳展台奖。

整个日本夏季商战期间PS游戏软件出现了历史上绝无仅有的空前热销景象，有4款游戏突破百万销量，另有5款游戏达到50万份，软硬件销量都遥遥领先于其他竞争对手。为了宣传即将推出的PS震动手柄（DUALSHOCK），TGS还出展了大量对应游戏，其中比较有名的是《BIO HAZARD剪辑震动版》。

8月20日 SCEI再次发表PS主机全球出货量达到2000万台，其中日本850万台、北美640万台、欧洲510万台。为了应付越来越旺盛的市场需求，SCEI决定把PS的月产量由先前的150万台提升到200万台。

11月4日 SCEI宣布PS主机从13日开始实行第四次降价，价格由19800日元调整为18000日元，SCEI还宣布店头免费配发85万枚游戏体验版，还决定以每款2000日元的价格从小卖店回收积压滞销的PS软件。

11月20日 PS震动手柄（DUALSHOCK）正式发售，以后因为大受欢迎而成为主机标准配置。

12月23日 由SCEI旗下制作人山内一典领军的团队秘密开发3年以上的《GT赛车》正式发售，该游戏收录了世界上百余种名车的相关数据，并将PS的硬件机能发挥到极限，推出后在全球立即引起了轰动，累计销量突破千万大关。

12月 PS主机在日本本土销量突破千万台大关，正式成为继任天堂FC、SFC后第三代国民主机。

年末年始的商战结果，PS总计销售648708台、N64销售89464台、土星70595台（1997年12月第三周～1998年1月第1周统计），胜负已经一目了然。北美PS事业经过年初的经营统合以后大大提高了效率，SCEA进一步强化了与广大第三方软件商和游戏小卖店经营者的合作关系，使得销售渠道进一步畅通。由于一系列大作连续投入，PS主机在年末圣诞商战取得了决定性的胜利，一个月的销量就超过了300万台，从此在北美完全确立了优势地位。

年初日本本土《DQ Ⅶ》归属权确定和年末北美圣诞商战全面告捷是本年度PS取得完全胜利的两大标志性事件，任天堂和世嘉这两家昔日的强者不得不开始面对现实。

索尼集团内部围绕PS主机一直存在着尖锐矛盾，索尼本社许多人对PS前景并不看好，其北美分社SEPC一直鼓吹与世嘉合作开发次世代主机，甚至还加入了SS开发阵营，长期以来SCEA和SEPC为争夺北美PS事业主导权争执不休，经过反复艰难磋商后，久多良木健终于完全夺回了北美事业的主导权，事业统合的效率化在年末立竿见影。欧洲市场的规模在过去相对日美两地来说比较狭小，一直没有受到任天堂等重视，索尼在1997年全力开拓这片潜力市场，取得了巨大的战果，为以后欧洲成长为全球第二大市场做出了积极贡献。

成绩单

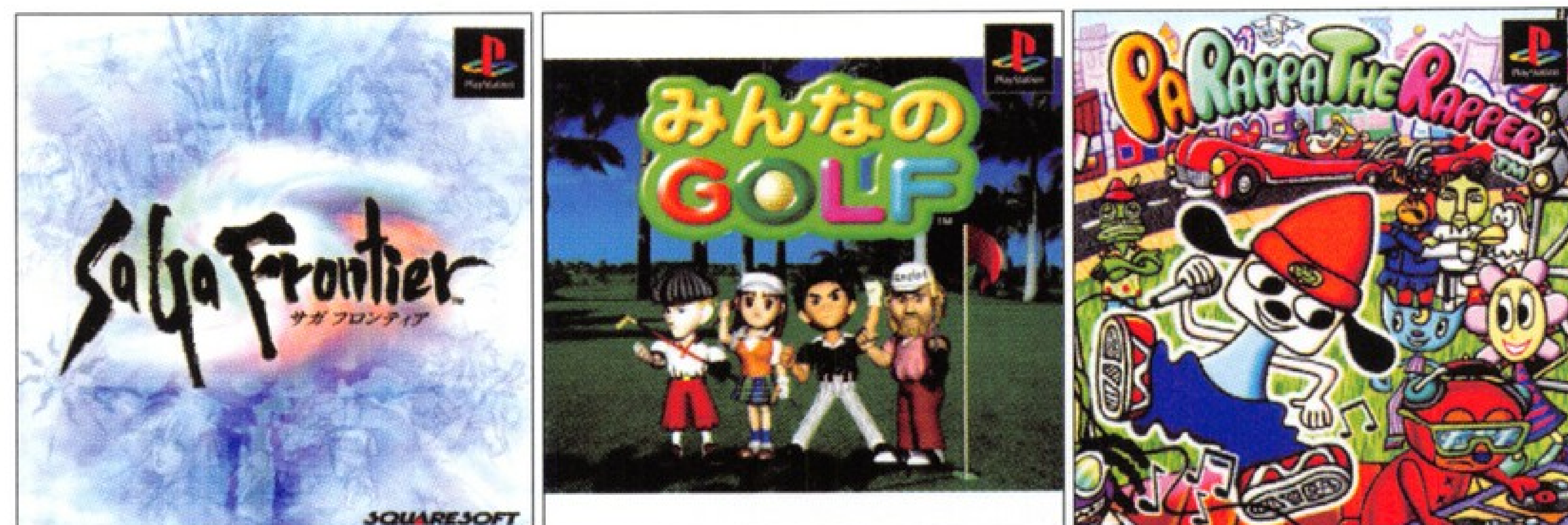
1997年 日版 PlayStation 软件销量 TOP30

（统计时间：1996年12月29日～1997年12月27日）

1位	最终幻想VII	Square	1997年1月31日发售	327万7290套
2位	达比赛马	ASC II	1997年7月17日发售	158万1138套
3位	最终幻想战略版	Square	1997年6月20日发售	123万7328套
4位	沙加 开拓者	Square	1997年7月11日发售	105万7263套
5位	大众高尔夫	SCEJ	1997年7月17日发售	102万3168套
6位	啪啦啪啦啪	SCEJ	1997年12月6日发售	76万1621套
7位	I.Q	SCEJ	1997年1月31日发售	74万9138套
8位	陆行鸟不思议的迷宫	Square	1997年12月23日发售	64万8901套
9位	GT赛车	SCEJ	1997年12月23日发售	64万8650套
10位	噗哟噗哟通 决定盘	Compile	1996年11月15日发售	51万1640套
11位	古惑狼	SCEJ	1996年12月6日发售	50万7829套
12位	皇牌空战2	Namco	1997年5月20日发售	50万6272套
13位	古惑狼2	SCEJ	1997年12月18日发售	49万8835套
14位	前线任务2	Square	1997年9月25日发售	49万6200套
15位	怪物农场	Tecmo	1997年7月24日发售	49万6197套
16位	实况力量职棒97开幕版	Konami	1997年8月28日发售	48万8309套
17位	宿命传说	Namco	1997年12月23日发售	45万0099套
18位	电车GO!	Taito	1997年12月18日发售	43万9948套
19位	龙战士III	Capcom	1997年9月11日发售	42万5497套
20位	武士道之刃	Square	1997年3月14日发售	38万7937套
21位	BIO HAZARD导演剪辑版	Capcom	1997年9月25日发售	36万8052套
22位	加油森川君2号	SCEJ	1997年5月23日发售	33万9731套
23位	TOBAL2	Square	1997年4月25日发售	31万8293套
24位	化解危机	Namco	1997年6月27日发售	29万9523套
25位	桃太郎电铁7	Hudson	1997年12月23日发售	28万1418套
26位	便利店～独占那条街吧～	Human	1997年3月28日发售	27万0012套
27位	最终幻想IV	Square	1997年3月21日发售	26万1086套
28位	最终幻想VII国际版	Square	1997年10月2日发售	25万6271套
29位	超时空塞 数码任务VF-X	Bandai Virtual	1997年2月28日发售	25万5529套
30位	BIO HAZARD	Capcom	1996年3月22日	25万1792套



最终幻想VII　达比赛马　最终幻想战略版



沙加 开拓者　大众高尔夫　啪啦啪啦啪



I.Q　陆行鸟不思议的迷宫　GT赛车



噗哟噗哟通 决定盘　古惑狼　皇牌空战2



古惑狼2　前线任务2　怪物农场


实况力量职棒 97 开幕版


宿命传说

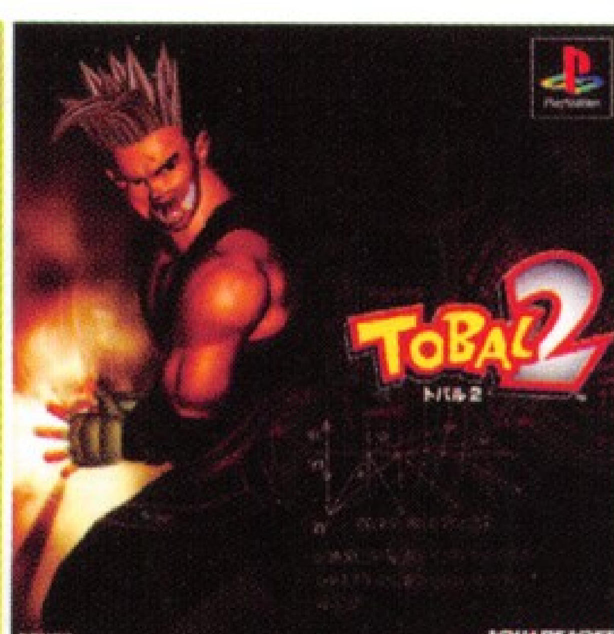

电车 GO!


龙战士III


武士道之刃


BIO HAZARD 导演剪辑版


加油森川君 2 号


TOBAL2


化解危机


桃太郎电铁 7


便利店～独占那条街吧～

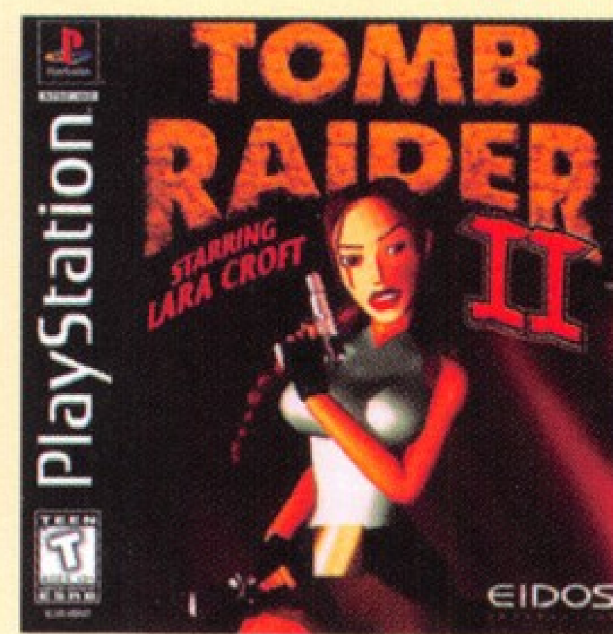

最终幻想IV

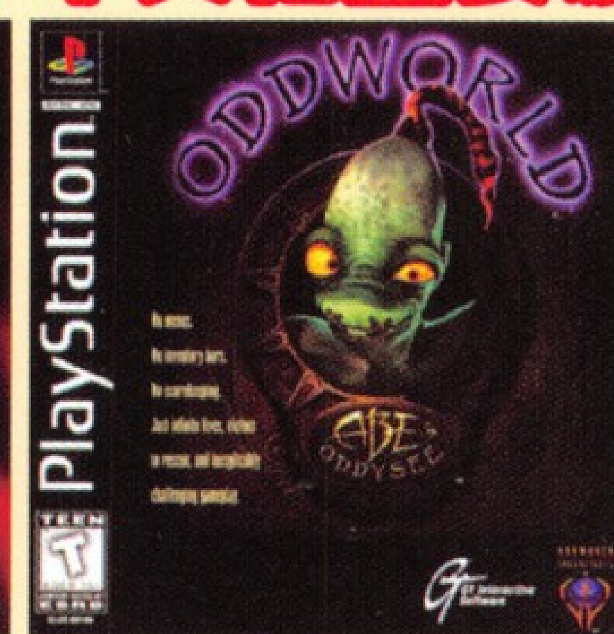

最终幻想VII国际版


超时空塞 数码任务VF-X


BIO HAZARD

1997年其他重要游戏


古墓丽影 II


阿比逃亡记


REAL BOUT 饿狼传说


妖精战士 怪物赌场


浪客剑心


世界足球 胜利 11 人 97


心跳回忆 剧场系列 Vol.1 虹色青春


街头霸王EX Plus a


三国无双


街头霸王 精选集


真说侍魂 武士道烈传


洛克人 X4


前线任务 抉择


风之克罗诺亚


恶魔城X 月下夜想曲

最终幻想VII



《最终幻想VII》是TV游戏产业由2D手绘时代向3DCG时代进化的里程碑式标志产物，对TV游戏产业具有非常积极的正面意义，不但推动了大容量CD-ROM媒体的普及，又为3D技术的发展指明了方向，更为游戏产业带来了商品流通的革命。

第一次接触到这个游戏的时候，当伊人挽着花篮静静穿过无人的街角，当克劳德和他的同伴们冲下火车奔向神罗基地，在足足长达两三分钟时间内，我和我的玩友们竟然没有人意识到应该按动PS手柄来控制角色行动，因为我们都被那刹那之间的凄美所完全震撼，无法辨别到底是CG播片还是实际游戏进程，虽然那仅仅是人生中弹指一瞬间的偶然记忆，却在我心中留下了难以磨灭的永恒记忆。

《最终幻想VII》是TV游戏产业由2D手绘时代向3DCG时代进化的里程碑式标志产物，对最先端技术不懈追求的Square为了实现自身的理想毅然与合作多年的任天堂诀别，加盟索尼PS平台，经过坂口博信等数百名员工长达一年半的努力，耗资15亿日元的《最终幻想VII》于1997年1月31日如期发售，旋即在全世界范围引起了巨大轰动。《最终幻想VII》的登场对TV游戏产业具有非常积极的正面意义，不但推动了大容量CD-ROM媒体的普及，又为3D技术的发展指明了方向，更为游戏产业带来了商品流通的革命。

《最终幻想VII》的巨大成功当然并不仅仅依靠华丽的CG画面，其表达的思想内涵也达到了前所未有的高度，细微之处都容易引起人们的心灵共鸣。从初代作品诞生以来到《最终幻想VII》的发售已经历时将近整整10个年头，Square的创作人员却不断赋予其时代的潮流气息，令其始终受到青年人的青睐。除了延续永恒不变的幻想主题外，《最终幻想VII》的剧本中更多融入了当代人们最感兴趣的环保和爱情等内容，剧情发生在一个遥远的架空星球，当魔晃能量的巨大价值被人类偶然发现后，神罗组织因此一跃成为主宰星球统治的最大企业，然而魔晃能量是维持星球存亡的生命源泉，于是巴列特等正义的民间人士组成了雪崩组织（AVALANCHE）专门从事破坏神罗魔晃能量提炼炉的工作，自称原神罗佣兵的失忆少年克劳德也受雇这个组织。在一次行动中他偶然邂逅了神秘的卖花少女艾丽斯，对星球充满着共同热爱的人群逐渐聚集在一起，然而阻挡在他们面前的并不仅仅是无所不在的神罗势力，一个名叫萨非罗斯的银发青年男子的突然出现让冒险旅途陷入了极大危机……

剧本的起承转合极具深度，层层抽丝剥茧令玩家深陷其中难以自拔，而丰富多彩的隐藏要素又极大增强了探索欲望。除了寓意深远的故事背景，《最终幻想VII》对人物心理和性格的细腻刻画也达到了前所未有的境界，深入挖掘到每个角色的内心里侧，让玩家与这些生动逼真的人物群像产生共鸣。当艾丽斯娇弱的躯体被萨非罗斯的利刃无情刺穿时，几乎所有人都因此情此景而感到悲伤，直至游戏的终盘时人们还是坚信那个长眠在池水中身影将再次出现在眼前。剧本创作者试图向玩家反复阐述这样的观点——人物的性格存在着表里两个截然不同的层面，每个人都试图把自己真实的一面隐藏到内心至深处。克劳德原本是一个性格懦弱的少年，经历生死磨难后身患重度瘾病，他将自己与好友扎克斯进行了无意识的身份错位，把自己幻想成英勇善战的前神罗优秀佣兵，但当其身世之谜被揭开后则陷入了精神崩溃，最后在所有同伴的帮助下才彻底摆脱了心理阴影。不管主角配角，遑论正派反派，《最终幻想VII》中几乎每个重要人物都刻画得入木三分，萨非罗斯的怨愤、艾丽斯的纯真、蒂法的爽朗、巴列特的负罪感等都一一跃然如生。《最终幻想VII》为了能够最大限度烘托剧情，不惜工本地收录了长达60分钟的高品质CG动画，“朱诺港炮打杰诺瓦”等名场面至今仍然为人津津乐道。《最终幻想VII》使用了PS主机硬件内藏音源，其音乐品质达到了CD同等的水准，植松伸夫总共创作了100首以上的曲目。Square的设计人员非常懂得迎合当代年轻人的口味，《最终幻想VII》的交通工具除了传统的陆行鸟和飞空艇以外，还增加了摩托车、水上飞机、老爷车等，无怪乎在全世界范围都受到青睐。

《最终幻想VII》也存在着许多技术和制作周期的妥协点。原计划使用的背景FULL PLOYGON技术由于PS主机的硬件机能局限而不得不改为FULL CG，静止贴图的背景为视点转换带来了诸多不便，很多玩家因为视点问题无法找到迷宫中的宝箱。另外由于制作周期间隔过长，《最终幻想VII》的前后期CG MOVIE中角色尺寸差异非常明显，对游戏整体氛围的统一性也造成了不利影响。由于硬件机能的局限，《最终幻想VII》参加战斗的出场人数仅为三人，但在开发人员的努力下游戏性却丝毫没有受到破坏，LIMIT BREAK系统和召唤兽系统的大幅强化使得游戏的趣味性得到增强，富于冲击力的视觉效果也令玩家拍案叫绝。

《最终幻想VII》无疑是一部属于全世界人的伟大作品，950万份以上的累计总销量足以证明对美学的真实感触无关肤色和国界的阻隔，在无数辉煌和赞美湮没于历史尘埃的今日，这个伟大的名字依然时时为人们所传颂。

最终幻想 战略版

有人做过这样一个绝妙的比喻：玩松野泰己的游戏就好像吃螃蟹，会吃的人自然吃的津津有味，不会吃的人则不得要领，往往抠了半天也吃不到什么，最后得出结论："真不实惠！"



制作《FFT》的念头最初是坂口博信想出来的，此人在制作"《FF》系列"之余曾一度酷爱任天堂的S·RPG游戏《火焰之纹章》，于是也想做一部关于《FF》的S·RPG，但因为Square缺少相关制作经验和人才，计划进行并不顺利。1995年9月，《皇骑》的制作人松野泰己经人介绍跳槽来到Square，1995年底正式加入《FFT》开发担任主要制作人，1997年5月，游戏制作完成。

凭借着《FF》招牌的号召力，本作在推出当年售出了123万7千多套，位于《FF Ⅶ》和《达比赛马》之后名列年度第三。至今游戏总销量约135万套，堪称史上最畅销的S·RPG游戏，以后估计也很难有人能够超越。可以说，《FFT》为提高S·RPG游戏在广大玩家中的认知度作出了不可磨灭的功绩。

系统方面，20种以上的职业和超过400个特技（怪兽的特技要是能再多一些就更好了）使得人物育成的自由度极大，仅仅这方面的乐趣就能让玩家深陷其中不能自拔了。战斗系统类似于《皇家骑士团2》，地图是立体的，玩家不仅要考虑地形因素，还要顾及角色的行动顺序和释放魔法所需要的时间，不然就有可能出现我方自相残杀或为敌人疗伤的效果。可以说，有时候一次关键攻击的失误就会导致整场战斗的溃败，系统要求还是很苛刻的。



本作被人们谈及最多的缺点大概就是战斗出场人数太少，最多只有5人，于是造成很多同伴根本派不上用场，形同虚设。战场上我方怎么看都像是RPG游戏中的冒险团队而不是一只军队，与其说"打仗"不如说是在"打架"。特别是攻城战，就好像是几个孩子在自家后院里玩游戏。本作中弓箭的威力巨大，甚至有时候感觉敌我双方在战斗中就是在争夺制高点，站的越高获胜就越容易。

玩过《皇家骑士团2》的玩家在进行本作的时候，是否感觉到游戏在平衡性上有些问题呢？《皇家骑士团2》中虽不必刻意练级，但也要通过调整战术战略才能顺畅的进行游戏，《FFT》虽然基本秉承了《皇家骑士团2》的世界观和战斗系统，却失去了最关键的平衡性。具体来说，游戏前半部分的难度比后面还要高，中盘以后特别是雷神西多的加入使我方实力过强，已经用不着什么战术安排了（可惜游戏没有HARD模式）。总的来说，虽然加入了特技设定提高了游戏耐玩性，但《FFT》在整体完成度上并没有达到《皇家骑士团2》的水平。

在游戏中我们能看到各种各样的人物及其人物关系，其中有凭借自己手中的权利而做尽坏事的贵族，有无端被卷入灾难的无辜百姓，有想帮助主人公但也无能为力的人，有只会依附强权的人，有视主人公为异己，想除之而后快的人，最后，还有因出版了讲述真相的书而被教会杀害的人。总之，人性的特征或者说弱点在游戏中展示的非常充分。比如在第一章中面对骑士米尔达"在神面前人人平等"的说法，阿尔加斯那句"对畜生而言是没有神的"台词简直精彩得让人窒息，一个鲜活的恶人形象被发挥到了极至。

出乎很多人预料，和《皇家骑士团2》不同游戏并没有加入分支情节系统。没有给玩家选择的余地，制作者为我们带来的是近乎于悲剧的结尾——主人公下落不明，最终被当做救世英雄成为帝王受万人敬仰的是另外一个人。看完结局后不禁让人感叹，其实真正的英雄并不是主人公而是那位"友人"，是他记录下了真实的历史，并且为了向世人揭开真相而付出了生命的代价。但是话说回来，谁又能保证我们所看到的就是绝对真实呢？不会是那位"友人"的后代为给祖先恢复名誉而故意设计出来的？所以有时候谁也说不清历史的真相到底是怎样。游戏发售后有传言说还有一个隐藏的完美结局，看来玩家们永远希望能够看到大团圆收尾。其实最后结局究竟如何，完全在于我们的想象。

有人做过这样一个绝妙的比喻：玩松野泰己的游戏就好像吃螃蟹，会吃的人自然吃的津津有味，不会吃的人则不得要领，往往抠了半天也吃不到什么，最后得出结论："真不实惠！"

《FFT》获得成功后，作为一种奖励坂口博信允许制作小组可以自由发挥制作一部游戏，早被"《FF》系列"压得透不过气来的组员们经过讨论后放弃了制作《FFT2》的计划，决定开发一部原创游戏。于是两年之后，那部被《FAMI通》杂志评为满分的《漂泊的故事》就诞生了。可惜游戏的销量差强人意，面对现实松野无奈的解散了小组，结果至今我们都再没有听到关于《FFT2》的消息。

前线任务系列

在很多玩家眼中，这个系列最大的魅力并不是体现高科技的机器人，而是贯穿系列始终的基于现实世界创造出来的严谨且庞大的近未来世界观。

一 土田俊郎的《前线任务》

对于喜欢战棋游戏的玩家来说，提起加贺昭三，就能够联想到《火焰之纹章》，提起松野泰己，就能够联想到《皇家骑士团》。可是，当提到土田俊郎的时候，很多人都会感到陌生吧。

确实，《前线任务》这个系列就好像其首席制作人土田俊郎的名字一样，从来没有大红大紫过。土田的游戏制作生涯是从1990年左右的MD版机器人动作游戏《重装机兵RAYNOS》开始的，当时25岁的他还是日本电脑系统株式会社（MYSAIA）的一名普通程序员。从编写程序到参与企划，1992年底，土田以制作人的身分推出了SFC版《重装机兵VALKEN》。可以看出，前线任务中关于机器人的许多设定最初都来源于这部游戏。

1994年，为了能够保持在游戏制作的第一线工作，土田和几位同事决定脱离MYSAIA，成立自己的公司G-Craft。1995年2月，Square发售了由G-Craft开发的SFC版前线任务，土田也确立了自己《前线任务》首席制作人的地位。



1997年在制作《前线任务2》的时候，Square正式收编G-Craft成为Square的第六工作室。

1999年《前线任务3》开发完成后，在Square"集中力量制作《最终幻想》"的方针下，第六工作室解散，土田也跑去设计《最终幻想X》的战斗系统，他为《最终幻想》带来的变革有目共睹。

此后，公司内部又开始实行事业部制度，土田成为了第六事业部部长，重新集中人力开始《前线任务》新作的开发，并最终于2003年底推出了《前线任务4》。

二 绝赞的剧情，创新的系统

在很多玩家眼中，这个系列最大的魅力并不是体现高科技的机器人，而是贯穿系列始终的基于现实世界创造出来的严谨且庞大的近未来世界观。游戏整个系列的故事发生在1995至2112年之间，在这100多年的时间里，制作者假想了无数的历史事件，SFC版初代的故事内容其实用一个名词解释就可以概括了，那就是：第二次哈夫曼战争。

关于一代的故事背景和大体情节这里不想多谈，因为对于该系列来说，玩家自己通过对情节的探索和总结来完善对于游戏中世界观的理解这种过程本身就是很大的乐趣。因为题材比较严肃，游戏中人物之间的关系也显得有些沉重，欺骗与利用、背叛与对抗，不同国籍不同身分的人们为了不同的目的聚集到太平洋中的哈夫曼岛屿上，上演了一出战争悲剧，而结尾，却出乎所有人的预料。

本作的系统方面可以说有别于以往的任何一部S·RPG游戏，虽说早在FC时期就有了



以机器人为角色的SD高达和机战等战略游戏，但加入对机器人的改装却是《前线任务》的首创（可比《装甲核心》要早啊），无形中加强了游戏在策略方面的比重。比方说如果想把主角培养成擅长近身格斗的类型，就应选择使用HP高的身体部件，并配上盾牌加强防御，待习得Double特技后，可以考虑把盾牌也换成格斗武器，就能发动二次攻击。反之如果想培养远距离攻击的能手，改装机器人时就要挑选出力高的身体部件，因为远攻武器都比较重，承重过大的话会直接降低移动力。

本作的大部分游戏系统在系列中一直沿用至今，证明了其在当初就是相当成熟的。如果要说有什么不足的话，角色的Agility值设定可以算一个。Agility本是敏捷度的意思，在游戏中体现的是角色防御能力值，只有在我方角色采取防御动作的时候它才发挥作用，即表示在我方攻击后敌人反击时，我方防御值一律为0。并且Agility数值只能靠防御敌人进攻来增长（光挨打不还手），因此其作用显得比较鸡肋。

PS版的《前线任务1st》在系统方面和SFC版相比没有太多变化，但在OCU篇的基础上新加入了USN篇剧情，总共23关。虽比OCU篇少了7关，但作为对OCU篇的情节补充来看还是很有价值的，比如从第五关到第十关都是在讲述OCU篇主角Roid在斗技场隐姓埋名的一年中发生的事情。因此不管是对老玩家还是新玩家来说，以3800日元的低价购买本作确实物有所值。

三 深邃的剧情，缓慢的读盘

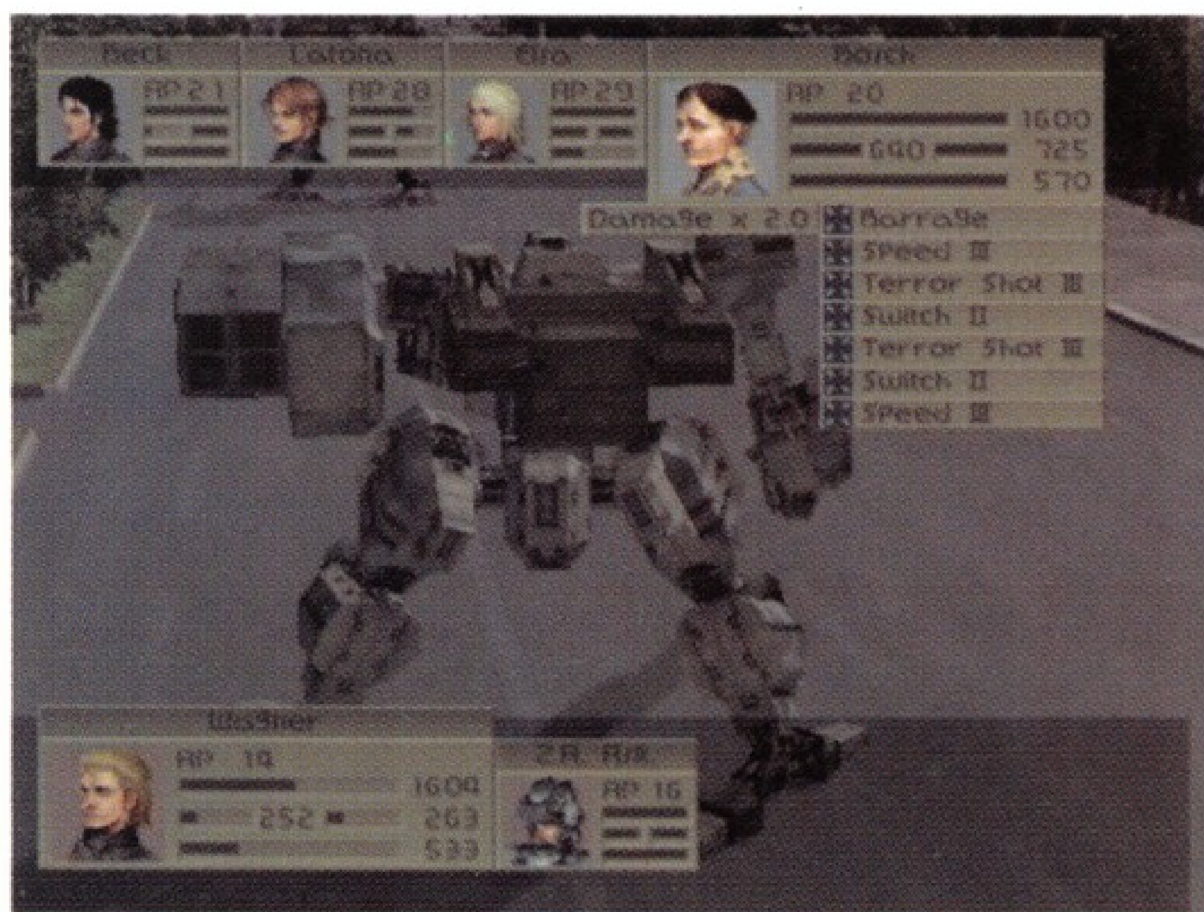
《前线任务2》于前作发售两年多之后在PS上登场了，最终50万套的销量还算是比较

成功的。

前作中，故事情节完全以主角的视点展开，所有配角都紧紧围绕在主角周围，因此很多角色的性格不够鲜活。本作中游戏的视点投向了更多的配角，让玩家更真实感受到这是抱着不同目的而聚到一起的一群人。但是反过来说，剧情有些过于复杂，或者说解释说明非常不够，太多内容涉及角色过去的经历等等。不管一代的剧情是否深刻，起码很容易能让人看懂，但玩过二代后就感觉脑子有点跟不上了，甚至感觉混乱。不过对于那些特别喜欢钻研剧情的玩家来说，这可是一款不能错过的大作。

本作开始系列增加了一个了不起的“情节分支系统”，大概意思就是让两个主人公从不同视点来观察一个事件，往往会看到不同的东西，得出不同的结论，让玩家对故事、对人物都能有更深入的了解和体会。因此游戏中时间的概念非常强，每次任务发生前后画面上都会显示目前是某年某月某日的几点钟，便于玩家理解故事情节的整个脉络。细节上，白天和夜晚的街道背景都不相同，临场感很强。2代游戏中盘左右，两个情节分支合流的时候还真是有些让人感动。相信这一传统在前线系列未来的作品中仍会得以保留。

图像方面，仅仅CG的表现能力就是前作所不能比拟的，游戏在声光效果上有质的飞跃，但是也留下了致命的缺陷。根据测试，用PS读取游戏中断纪录进入游戏需要48秒，用PS2需要28秒，用PS进入战斗画面需要8秒，PS2需要6秒，并且战斗动画不能跳过不看。即使再有耐心的人，大概都不能坚持玩很长时间。有杂志披露说不能跳过战斗动画是厂商故意所为，搞不懂这是不是Square在刻意炫耀自己业界第一的CG技术。巧合的是和《前线任务2》同一天发售的SS版《机战F》也同样有这一问题。



不止战斗动画，调整机器人时也有读盘太慢的问题，每换个部件都要等上一会才能看到，大大降低了游戏在这方面的乐趣。随着游戏的进行登场角色越来越多，玩家自然也会越来越不耐烦。

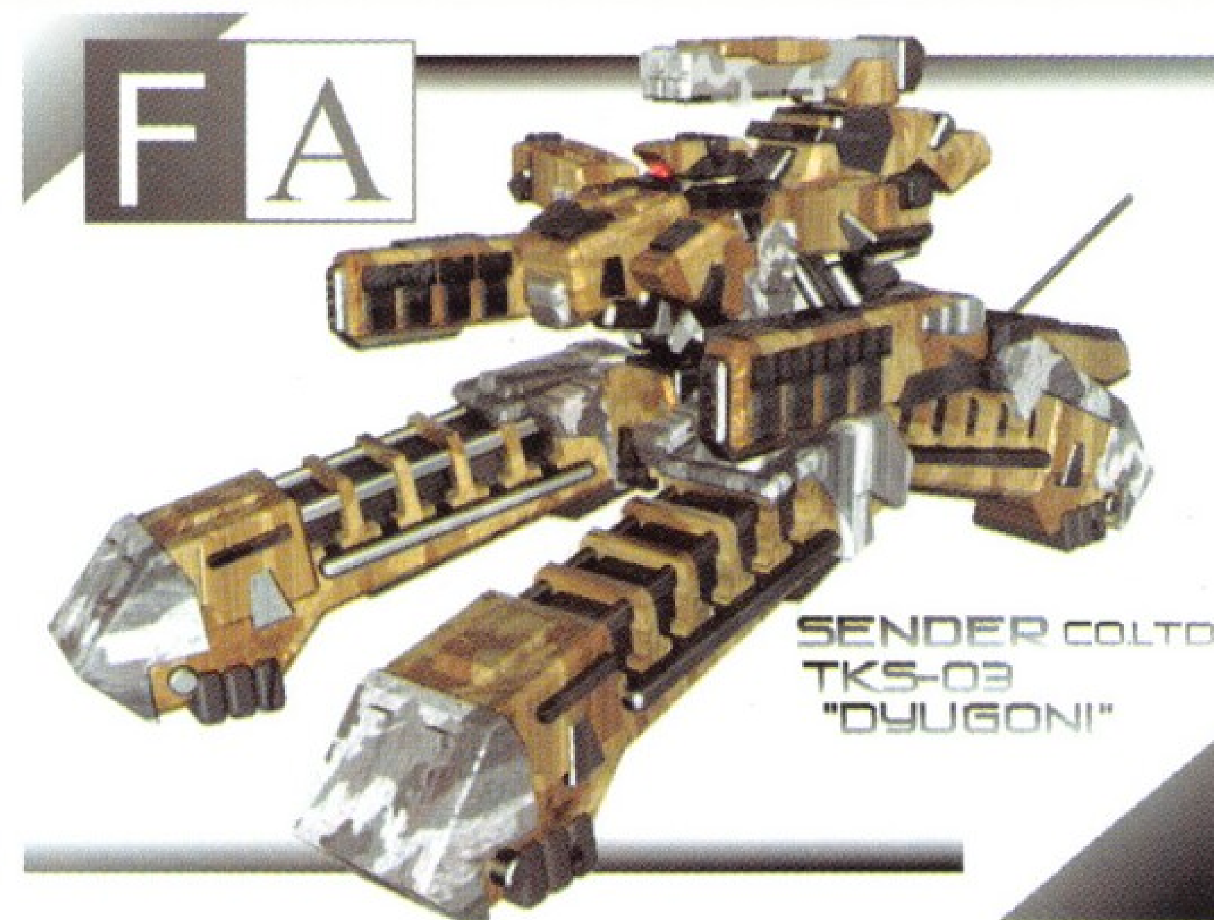
系统方面，本作加入了大量可习得特技，角色的长处短处也一目了然，并且取消了前作中Agility值的不合理设定，取而代之的是表现回避能力的数值。不过，我方角色众多，敌方给的经验值又有限（跟前作不同在斗技场里赚不到经验值了），所以一开始就需要确定重点培养哪几个人。另外，远攻角色尤其难培养，因为首次引入行动力AP的概念，远攻角色远远没有格斗和射击角色活跃，导弹的命中率和威力与前作相比都大打折扣。不仅如此，好不容易新加入一类对空武器，还是大家谁都可以用，这就更加降低了远攻角色的使用价值。总体来说，二代的难度要高于一代。

四 另类的系统，惨淡的评价

《前线任务 抉择》在系列中是比较另类的一个游戏，和之前之后的其他作品不同，它属于即时战略类，而不是一款S·RPG。它和《前线任务2》是同时期开发的，但制作团队并不是原班人马，据说只有10人。当年《FAMI通》杂志对本作的评分也比较另类：8-5-5-5，显然多数人并不太接受这样一种游戏风格，而最后16万套的销量也证明了这一点。本作的制作人在游戏发售数月之后离开了Square，直到1999年夏天才重新在另一家游戏公司就职。

虽是另类作品，但游戏中的世界观等要素还是和前作高度统一的，故事发生的时间比前两作都要早。值得称赞的是游戏中无论机器人，战斗机还是战车表现的都非常有质感，一看就有别于其他动漫风格浓厚的机器人游戏，配合上严谨的世界观，给人感觉很真实。

本作的重点并没有放在操作上，游戏中玩家只需下达简单的指令，然后机器人小队就会自己行动。这种简化实际上是为了强化画面的表现效果，玩家可以随时调整游戏视角，从远近多个角度观看我方机器人是如何和敌人交战的（其实光看我方移动行军就已经很具迫力了），无论是导弹发射还是其他枪械的表现效果都很出色。



除了画面，游戏颇具金属感觉的配乐也是一大亮点，和战场的氛围非常协调，可以说是至今全系列中最优秀的。有人评论说这个游戏的乐趣并不在于战略，而是让玩家体验近未来战场的真实氛围，应该属于体验类游戏。玩过本作的玩家，应该会同意这个观点吧。

另一方面游戏的缺陷也很明显，第一个便是我方AI不高，在障碍物比较多的地形，“撞南墙也不回头”的现象时有发生。如果玩家一不小心把行军目的地错设成攻击目标，我军队员也会毫不犹豫的对着空地发射导弹或用机枪扫射。不过反过来想，这也是游戏真实性的一种体现，机器人没有思想，只是按照玩家的指示行动。第二个缺陷是镜头调整仍不够随意，很多时候因障碍物过多会看不清战局。

本作属于多重结局，根据游戏中获得的评价高低会进入不同分支，都算上的话总关数是32关，想要看到完美结局可不是件容易的事呢。

五 成功的系统，幼稚的剧情

二代发售两年之后，前线任务三代终于登场了。

制作者充分吸取了之前的经验教训，三代中读盘过慢的问题已经不存在了，无论是更换装甲还是进入战斗画面处理都很快，让人想起一代时的感觉。游戏还加入了跳过战斗动画和加快移动速度的功能，方便了只想专注于剧情的玩家。不过，本作的战斗画面确实让人舍不得跳过啊，无论是子弹射到装甲上的质感，机体受到冲击时的晃动还是导弹的发射轨迹都很

具迫力，连子弹射到地面上都会扬起沙尘，临场感十足。细节方面，很多背景中的障碍物都可以破坏，甚至有一关在破坏掉水坝后居然会影响剧情，确实让人没想到。

系统方面，能够捕获敌方机体是本作一大创举，加入换乘系统也是顺理成章。另外还有一个变化，特技不再属于人物所有，而是机甲部件自带的，可能是为了突出调配机甲的乐趣。但这样一来人物特性被弱化，分支剧情的特色就发挥的不够淋漓尽致。战场上每次我方出战最多四人（无法全员出战真是一大遗憾），敌人最多也就是八人左右，因此每关版面都不太大，有点像《FFT》的感觉。武器种类上比二代略少，这次导弹和机关枪出奇的好用，其他武器都有点派不上用场了。战斗时的爽快感还是略有欠缺，尤其BOSS战时，击中了也没有什么反应，被击败后同样显得比较呆滞。另外，战场上几个人物在交谈时分不太出来谁是谁。

游戏流程出奇的长，两条分支都通一遍大概要花费100小时，总任务数更是多达130个！本作可以说是系列中分支系统最成功的，根据玩家的不同选择，连主要登场人物都会产生变化。两条分支都分别能够收到8名同伴，但其中只有两人是共通的，其他12人和一些主要NPC在两条情节中都会登场，这条分支中的同伴，在另一条分支中就会变成敌人，感觉很像另一S·RPG名作《东京魔人学园外法帖》。

和缜密的世界观设定相比，本作剧情设置有些让人失望，或者说是对主人公的描写比较失败。游戏大体描述的是主人公在追查一个威胁到地球安全的炸弹（动机不明，可能是出于热血青年的正义感吧），捎带手查找自己妹妹的下落，哪个地区发生点什么事就跑过去看看，好像没头苍蝇一样。和之前的作品相比，主人公完全没有那种在战场上类似于“我到底在做什么？我们做的事情是正义的吗？”的反省或苦恼，也没有类似“即使被自己的祖国出卖，我们也一定要活下去”的对处在极限状态下人物内心的刻画。战场上，角色们杀人不眨眼，炸水坝毁公路无所不为，完全不顾及后果，而一到情节中这些少男少女脸上的笑容又比校园偶像剧里的学生还要灿烂，仔细想想真是恐怖。

不仅如此，游戏情节中登场人物交谈的对话框经常像金鱼吐泡一样出现个没完没了，即使按START键可以跳过不看，通常也要连续按上10分钟才能进入下一关，全部阅读的话没有一个小时是绝对看不完的。看完后的感觉是废话太多，交待这点剧情对话量完全可以压缩到三分之一甚至更少（即使如此也很庞大了），总之游戏的节奏是被打乱了。

六 完善的系统／单薄的人物

三代发售了四年之后，就在《前线任务》已经快被玩家们遗忘的时候，四代终于以全新的面貌出现在PS2上。如果以10分为满分的话笔者可以打出7分。

画面方面，通过PS2的机能对战斗场景进行的描绘无疑达到了系列最高点，战斗动画沿用三代的风格，几乎感觉不到读盘所带来的延迟。精细的画面带来的是更真实的感觉，那种即使被打得只剩下一条胳膊还在举枪奋力还击的场面非常刺激。但是游戏画面总体感觉颜色灰暗，对比度不够，体现在改变机甲颜色时甚至看不出有多大不同，这样设定或许是为了让机器人质感表现得更加真实。另外游戏字体也是又扁又平，电视屏幕小的话绝对费眼睛，英文语音配日文字幕的方式也让很多人不适应。

系统方面的最大亮点是加入了LINK系统，使得系列首次出现了援护的概念。此外，导弹诱导和机甲修理背包，使得系统整体更加完善。特技重新归为人物角色所持有，并且改为需要用类似于经验值的EP值来购买，极大提高了角色练级的乐趣。虽然四代在情节方面没有像三代那样有进行二周目的价值，但研究战斗系统的乐趣也算是某种补偿吧。

流程方面，两条流程加到一起也只有30关，对习惯了三代那种长度的玩家们来说实在是太不过瘾了。而且所有关卡的胜利条件全都是敌方全灭，缺少变化，甚至显得枯燥。另外战斗中获得的金钱严重不足使得玩家只能去反复进行模拟关，这也无形中有效的延长了实际游戏时间。

情节方面本作可以说是中规中矩，但感觉分支剧情稍显牵强，因为两条线各说各的时候比较多，联系不够，最终也没有合流确实挺遗憾的。人物对话一改三代冗长的缺点，变得言简意赅（害怕话说多了还要设计更多的战斗版面吧），战斗中基本上没话，致使角色带入感不强。有的NPC出场都没两句话，根本给人留不下印象。



街头霸王EX系列

《街头霸王 EX》的成功也证明了索尼一直强调的吸引 Light User 的战略是十分成功的，虽然很多《街头霸王 II》的老玩家对这两款作品嗤之以鼻，但是在商业上这两作的成功是不可否认的。



系列第三作在走向华丽的同时，也走向了末落。

《街头霸王EX》的出现在很大程度上是迎奉了当时席卷游戏业的一股3D化风潮，这个系列的正统续作在《街头霸王 II》之后就寥无音信，而作为外传发售的《少年街霸 ZERO》系列却一口气发售了3作，在这期间，有关这个系列正统续作的传闻不断地在玩家间蔓延，一方面说 Capcom 下一部作品就是万众期待的《街头霸王 III》，另一方面则传言说下一部会是一部3D化的街霸作品，显然地是前者更让人期盼一些。

1997年7月17日，Capcom 在PS 上推出了移植自街机的加强版本版的《街头霸王 EX Plus α》，当然Capcom不会把这个作为系列的延续来看待，与“《少年街霸 ZERO》系列”一样仅仅是这个系列的另一个分支而已，就连开发小组都不是原“街霸小组”成员，而是从 Capcom 分离出去的 ARIKA 会社。《街头霸王 EX》的出现，实际是Capcom为了探索这个系列以后发展的新方向而做的一种尝试。

由于街机版采用的是 Namco 的“SYSTEM11”基板（也就是《铁拳 2》采用的基板），所以移植起来可以说是相当轻松，由于 ARIKA 会社自身技术力的限制，游戏画面并无太多出彩之处，游戏中每个人物看起来那么地“有棱有角”，多边形之间的接缝也有些问题，有时候整个人物看起来支离破碎。游戏虽然是3D画面，但是在战斗系统上，除了引入部分“侧移”的动作外，最能体现3D格斗的空间感却完全没有表现出来，人物与人物之间还是站在一条线上而不是在一个空间里对战。

不过作为一款格斗游戏，玩家们还是更关注格斗时的手感，PS 上的《Plus α》版本一共有13名人物可供选择（包括三名隐藏人物），有将近一半的人物是全新出场，而其他来自《街头霸王 II》的人物则基本保留了原来的出招，由于制作公司实力所限，虽然人物发招时的动作有模有样，但是却因为动作僵硬而失去了原有的韵味，并且出招、收招、攻击范围、无敌时间等判定相对于严谨的《街头霸王 II》来说可以说是一团糟，对于习惯了后者手感的玩家来说，这样一款游戏简直就是在糟蹋原作。

不过正是因为这些判定条件十分宽松，反而吸引了一大批所谓Light User，对于他们来说，《街头霸王 EX》是一款玩起来相当爽快的格斗游戏，毫无规律的攻击判定，模糊的出招方式，简单的连招设定，再加上3D游戏特有的打击爽快感，使得很多从来不玩格斗游戏的玩家也喜欢上了这款看上去并不美的《街头霸王 EX》，本作以一个令人意外的方式取得了令人意外的成功。

1999年12月22日，在前作成功的基础上，Capcom 又移植了二代作品《街头霸王 EX 2 Plus》，本作相对于前作来说做了相当大幅度的强化，不但增加了新的人物，并且针对家用机的特性增加了独有的模式，从各方面来说是体现了制作小组诚意的一作。

首先是游戏的画面进步最为明显，各个人物不再“有棱有角”，身体的各个部位十分圆滑，并且再也看不到多边形堆砌的效果，场地背景上的修饰也大幅增加。不过游戏系统还是没有做任何改动，依然是“2.5D”的效果，并且干脆取消了“侧移”的设定，使之成为了一款彻底的有着3D华丽外表的2D对战格斗游戏。

游戏的格斗系统针对上一作不严谨的部分做了大幅度的修正和改进，使本作的格斗手感更加接近与当时的“《街头霸王 ZERO》系列”，也就是在格斗游戏的严格判定和操作与打击的爽快感之间求得最大限度的平衡，并在画面上对打击效果进行了更加华丽的修饰，特别是当连续发出三段超必杀技时的演出效果相当令人惊艳，比起前作来更是有过之而无不及。

PS 上这两代作品的成功也证明了索尼一直强调的吸引 Light User 的战略是十分成功的，轻松、简单、有趣、爽快成为了这两作成功的基本要素，虽然很多《街头霸王 II》的老玩家对这两款作品嗤之以鼻，但是在商业上这两作的成功是不可否认的。

到了2000年3月4日，新时代主机PS2发售了，而伴随这款主机首发的，居然就有之前毫无声息的《街头霸王 EX 3》！与前两作不同的是，本作是PS2独占的作品，是专门为PS2开发的而并非街机的移植作品，能够得到索尼的青睐而列入与PS2同步首发的作品也证明了前两作在 PS 玩家中享有极高的人气度。

可惜的是，游戏的表现与“PS2首发软件”的身份完全不符，虽然从画面而言本作是系列中表现最为出众的一作，不过这一点也是依赖于PS2强大的表现能力，除此之外这部游戏就再没有哪怕一丝亮点，格斗手感一塌糊涂，似乎完全就是从未开发过格斗游戏的人员开发出来的，而攻击判定、招式判定等格斗游戏的核心内容也是稀里哗啦，将前两作积累下来的一些经验糟蹋得一无所有，给人的感觉就是这是一款完完全全的应景作品，赶工的痕迹十分严重，凡是购买了这款游戏的玩家无不大呼上当，PS 上前两作取得的一些良好口碑被这款彻头彻尾的商业作品完全地败坏了，最终游戏的销量惨淡得令人不堪回首，同时也将“《街头霸王 EX》系列”推向了末日。

装甲核心系列

游戏的系统则更与市面上的其他3D机器人动作游戏比如"《高达》系列"有着很大的区别——机体的移动，瞄准，格斗，回避，都完全依赖于玩家自己的操作。这里没有诸如高达游戏中的全自动锁定的概念，但又不同于《武装狮鹫》那样完全无辅助瞄准系统。

"《Armored Core》系列"，一般译作《装甲核心》（台译《机甲佣兵》），它是FROMSOFTWARE公司最早于PS平台上推出的3D机器人动作游戏。虽然与并非在日本最受欢迎的RPG一类游戏天差地远，然而该系列凭借着良好的平衡、操作手感和丰富的游戏内容，依然获得了许多玩家的青睐。如今，不光在日本，就连韩国都拥有相当数量的该系列的铁杆fans。

游戏讲述的是在遥远的未来，经历了被称为大破坏的浩劫的地球上已经没有了国家的概念，取而代之的是被成为"企业"的存在。企业拥有大量的资源和强有力武装力量。并为着地面的霸权而相互争斗，甚至大打出手。而玩家则是在游戏中扮演的是依靠企业间的战争生存的被成为RAVEN（佣兵）的一员。佣兵们驾驶着强力的人形机动兵器Armored Core（简称AC），通过EMAIL来接受各大企业的委托，完成各种艰巨的任务。

游戏最大的特点就是玩家可以自己组装出属于自己的战斗机器人。机体有头、手、身体、脚、左右手武器、左右肩武器等8大部分。每一部分都设计有大量的部件。虽然组装机体必须满足诸如：重量，耗电量之类的条件，但是玩家依然可以组装出几乎无限的组合。这使得几乎不会有两个玩家的机体是完全相同的。而游戏的系统则更与市面上的其他3D机器人动作游戏比如"《高达》系列"有着很大的区别——机体的移动，瞄准，格斗，回避，都完全依赖于玩家自己的操作。这里没有诸如高达游戏中的全自动锁定的概念，但又不同于《武装狮鹫》那样完全无辅助瞄准系统，而是采用的折中方法：玩家只需要把敌人放到一个比较大的瞄准框内就可以自动瞄准了。该系统克服了手柄操作反应不及鼠标的缺点，使得玩家在游戏中可以较好地发挥自己的技术，甚至可以做到高达动画中的ACE驾驶员一样，在机体性能较差的情况下发挥出超越机体性能的战果。不过因为这个系统要求玩家在3D空间中同时做到高精度瞄准和移动，使得游戏的上手难度偏大，大多数的新玩家都会觉得相当困难，因此而放弃的玩家不在少数。这也是该系列的受众面较窄的原因。

游戏的第一作《Armored Cored》在PS平台上于1997年7月7日发售。作为早期PS游戏，游戏的画面只能用惨不忍睹来形容。游戏的即时演算画面非常难看而且分屏对战有严重的拖慢现象。不过游戏的乐趣在初作中就已经体现地淋漓尽致，游隐藏武器的设定也使得游戏性大增。特别是机体操作的自由性和多样性以及对战系统的存在，使得玩家们乐于提高自己的水平并经常对战，同时也培养出了一大批爱好者。随后分别于1997年12月和1999年2月发售的两款独立的资料片《装甲核心 幻影计划》和《装甲核心 斗技场之王》都延续了初代的世界设定，《幻影计划》偏重于剧情，还首次加入了僚机系统、斗技场系统，角色语音和震动。玩家不仅可以通过任务来完成游戏，还可以反复和斗技场的49个AC对战争夺斗技场TOP的称号。可以说，有了斗技场的该系列，游戏系统才是真正完整的。和《幻影计划》相反，《斗技场之王》偏重于斗技场。该作几乎将



PS的性能发挥到了极点，画面精度和流畅度比起初代有了很大提高，对战爽快度大增，可谓真正达到了该系列在PS平台的顶点。

随着新一代主机PS2的发售，FROM SOFTWARE也分别于2000年和2001年在PS2上推出了续作《装甲核心2》和它的资料片《装甲核心2 另一个年代》。游戏的舞台从地球转移到了火星但基本设定未变。通过PS2的强大机能，游戏画面的精细程度大幅度提升，甚至可以说比后来推出的系列作品还要好。但可能是因为对PS2机能的不熟悉，在画面高度精细的同时有非常严重的拖慢现象。游戏性也算是历代最差，因为完全没有系列一贯的高度机体自由性可言。随后于2002年和2003年推出的《装甲核心3》和其资料片《装甲核心3 静寂的战线》，其2代中的问题被一扫而空，引入的大量新武器和部件，左手武器系统，热量计算，OVERBOOST等新系统在广大FANS之间反响强烈。系列的自由度和真实度被提上了一个新的台阶。对战性不仅大幅度提高，同时也是历代中最常用来对战的作品，直到现在仍然有大量的日本玩家用3代来对战。而到了3代以后，游戏的系统已经基本固定，没有了什么大的改进。所以于今年推出的《装甲核心 连结》和《装甲核心 9球终结者》则分别代表了系列的回顾和进化。与初代的两个资料片非常的相似，《连结》偏重任务，《9球》则偏重斗技场和训练。

除了上述作品外，于12月12日发售的PSP首发软件中也有本系列的身影——《装甲核心 方程式前线》。作为系列第一款SLG游戏，和以前的ACT类型截然不同，这次的玩家们要比试的不再是对机体控制能力而是对机体组装的头脑。相信这会是系列一个新的起点吧。

传说系列

在“《传说》系列”的世界中，无论作品的风格有着多大的改变，有两样东西是无论如何都不会变更的：一是独特的战斗系统，二便是那超越时空的羁绊。

与人们的想象不同，“《传说》系列”的生父并非Namco，而是成立于1983年10月的Telenet Japan公司，在1987年，Telenet Japan的子公司——专门进行电视游戏制作的Wolf Team成立了，而“《传说》系列”的起点——《幻想传说》正是由这个公司策划制作的。

由于无法承担SFC卡带的高昂制造费用，Telenet Japan不得不将游戏的发行工作转交给其他厂商，而Namco便成为了他们最终选定的“合作”伙伴。

1995年12月15日，《幻想传说》以11800日元的高价正式发售在了SFC上，并受到了业界和玩家的一致好评。其48M的高容量以及由歌星吉田由香里演唱的主题曲更是一时成为了人们津津乐道的话题，而由藤岛康介设计的人物也在水准之上。但真正让《幻想传说》成为经典，也成为之后“《传说》系列”象征的，则是它那独具一格的战斗系统。

被称为LMB（Lineer Motion Battle）战斗系统的最大的特征就是在RPG的战斗中融入了动作游戏及格斗游戏的要素，角色的各种行动如攻击，施放特技等完全由玩家自己操作，并且在战斗时支持多人同时游戏，这样的做法令战斗的临场感与紧张程度大幅增加，而FVD系统（Flexible Voice Driver，即在角色施放各种技能和魔法的同时会喊出该招式的名称），更是使得战斗时的热血程度倍增。

实际上，《幻想传说》的剧本并无多少过人之处，但Wolf Team却独创匠心地以“时空”这一要素令其成为了一款经典之作。在游戏中，玩家要穿梭于现在、过去、未来三个时空之间，而他们的行动也将对历史产生重大的影响，这令玩家一下子便对此产生了极大的兴趣，而“时间与空间”也成为了之后整个“《传说》系列”的主题。

不过令人遗憾的是，由于发售之际正值《勇者斗恶龙Ⅵ》、《超时空之旅》等超大作频频登场的SFC末期，因此《幻想传说》的销量只有17万2851万份，与其高品质完全不成正比，也远远未能达到Namco方面的期望。但《幻想传说》的出现毫无疑问具有划时代的意义，它将RPG这个特殊的游戏范畴推向了一个崭新的高度，同时也为《传说》后来成为Namco的王牌RPG系列奠定了坚实的基础。值得一提的是，在1998年12月23日，Namco又在PS上推出了《幻想传说》的强化版，本作在原来SFC版本的基础上做了大幅度的改进，而55万份的销量也令Namco长长地出了一口当年发售失败的恶气。

在1997年12月23日，“《传说》系列”的第二部作品——《宿命传说》在次世代主机PS



▲秘奥义一直便是“《传说》系列”的卖点之一，不过比起《宿命传说》来，《仙乐传说》的秘奥义发动条件可要苛刻得多。



上登场了，但由于早在《幻想传说》正式发售之前，以五反田义治为首的Wolf Team的绝大部分成员，同时也是游戏的主要制作人员就因与Namco方面的矛盾愤然离开了Telenet Japan。因此，《宿命传说》其实才是真正由Namco制作的第一款《传说》作品。（顺便说一下，在辞职之后，五反田义治带领他的组员们投奔了ENIX，并由五反田义治、则本真树和浅召让三人共同起名，创立了名为Tri－Ace的独立公司。从那之后，Tri－Ace的“《星之海洋》系列”与Namco的“《传说》系列”之间那千丝万缕的关系便成为了人们津津乐道的话题。

在之前的东京电玩展上，Namco对《宿命传说》进行了大量的宣传工作，那段素质极高的片头动画给人留下了极其深刻的印象，而Namco更是邀请了著名的DEEN来演唱本作的主题曲。如同之前所预想的那样，《宿命》在很多方面都和《幻想》十分类似，当初受到好评的战斗系统以及料理、迷你游戏等设定都得到了保留，人设则换为了猪股睦实，而PS的强大机能也使得游戏在某些方面给人焕然一新的感觉。不过，与优点相比，本作的硬伤也是我们无法忽视的。简陋粗糙的画面、不思进取的战斗系统，以及那高得令人发指的遇敌率都成

为了玩家口诛笔伐的罪状。虽然本作的最终销量高达82万9618万份，超过半年后由Tri－Ace推出的《星之海洋2》近10万份之多，但前者的口碑却远在后者之下。这也令Namco对此一直耿耿于怀，而真正证明Namco的《传说》小组制作实力的，是于2000年11月30推出的《永恒传说》。

一个伟大的游戏，一次伟大的复兴，这应该就是FANS们对于这款游戏，对于Namco所做的最好评价。3CD的超大容量使得《永恒传说》在几乎所有方面都做出了改变，无论是人设，系统还是剧情，都给人焕然一新的感觉，也将PS的机能发挥到了极致。

首先，调整最大也是进步最明显的就是游戏的战斗系统，作为"《传说》系列"的"生命"，战斗系统的好坏直接决定了整个游戏的成败，而这一点也恰恰是《永恒》做得最为成功的。在继承了系列传统的"LMB"系统的基础上对其进行了大幅度的改良，在操作上，角色的所有动作已经可以完全由玩家来控制，而技能的种类和实用性也大幅增加，并且有了隐藏特技和秘奥义。除此之外，游戏的魔法系统也做了彻底的改变，根据需要调配出合适的晶灵术是这个系统的最大特色，而特定的晶灵术和战士系角色的特定技能组合在一起还会出现一些合体技，这更增加了战斗的乐趣。此外，战斗号令的选择、技术统计的加入更使得战斗更加充满挑战性，让人完全乐在其中。如此多的亮点组成了《永恒》近乎完美的战斗系统，也对之后的几部作品产生了深远的影响。

与前两作相比，《永恒传说》的的画面素质也有了长足的进步，无论是大地图还是城镇、村庄或是山洞、迷宫，都显得十分细腻；而战斗时也不例外，各种特技和晶灵术的华丽程度只能用震撼来形容，尤其是晶灵召唤时更是魄力满点。

尽管《永恒传说》成为了PS时代最后的辉煌，好好地"火"了一把，但Namco却没敢表现出丝毫的松懈，毕竟随着主机的更新换代，面前要走的路还很长，不过《永恒》的成功也让Namco更增加了做好"《传说》系列"的资本和信心。

2002年11月28日，《宿命传说2》于PS2上发售了，这也是"《传说》系列"第一款真正意义上的续作。由于主要竞争对手《星之海洋3》的延期，《宿命2》在发售后仅一周就取得了突破50万份的惊人销量。由于本作曾推出过繁体中文版的缘故，这也使国内玩家能够更好地投入到"《传说》系列"的美妙世界中去。

在剧情上，《宿命2》的故事发生在前作的18年后，主角则是上一代主角斯坦和露迪的孩子凯伊路。而在战斗方面，所有人的目光都集中到了被称为SP（Spirit，行动力）的核心系统上。无论是在国内还是日本，对于SP系统的设定一直都有着极大的争议，反对者称其严重破坏了战斗的连贯性及爽快程度，而拥护者则认为这一系统使得战斗时的战略性大大增强。不论你属于哪一派，有一点是无法否认的，那就是《宿命2》系统的复杂程度在迄今为止的整个"《传说》系列"中是首屈一指的，这也令许多玩家，甚至是"《传说》系列"的老朋友一时都感到难以上手，Namco求新求变的决心在此便可见一斑，而在不到一年之后，玩家们看到的，则是"《传说》系列"更大的改变。

在离开了长达八年之后，"《传说》系列"的正统作品终于又再一次出现在了任天堂的主机上。实际上，本作最开始是作为《幻想传说》的续作而开发的，在世界观上，《仙乐》与《幻想》处于同一时空中，而《仙乐》的故事则发生在《幻想》的数千年前。不过不知为何，后来Namco并没有将这些进行宣传，只是制作人在接受采访时才谈到了这方面的话题。




▲由于是《幻想传说》的前传，因此在《仙乐传说》中玩家们经常能看到一些能够起你回忆的名字以及名词。

也许是为了相互呼应，《仙乐传说》的人设又一次换回到了《幻想传说》的藤岛康介。在战斗系统上，本作摒弃了《宿命2》的SP系统，而最大的改变就是采用了被称为""MultiLine－LMB"的多线式战斗以及成长方向的设定。此外，不能不提的就是这款游戏的遇敌方式也不再是传统的"踩地雷"，而改为了地图可见式，这无疑是个相当体贴的设计。

而这一次，玩家最大的惊喜则来自于游戏的剧情。一直以来，剧情都不是"《传说》系列"的卖点之所在，凭心而论，之前几作的剧本也只能算是平平而已，而《仙乐传说》故事的峰回路转及对气氛的渲染，对人物心理的深入剖析，再加上细节部分的完美描绘则使的剧情堪称是系列有史以来的最高峰。

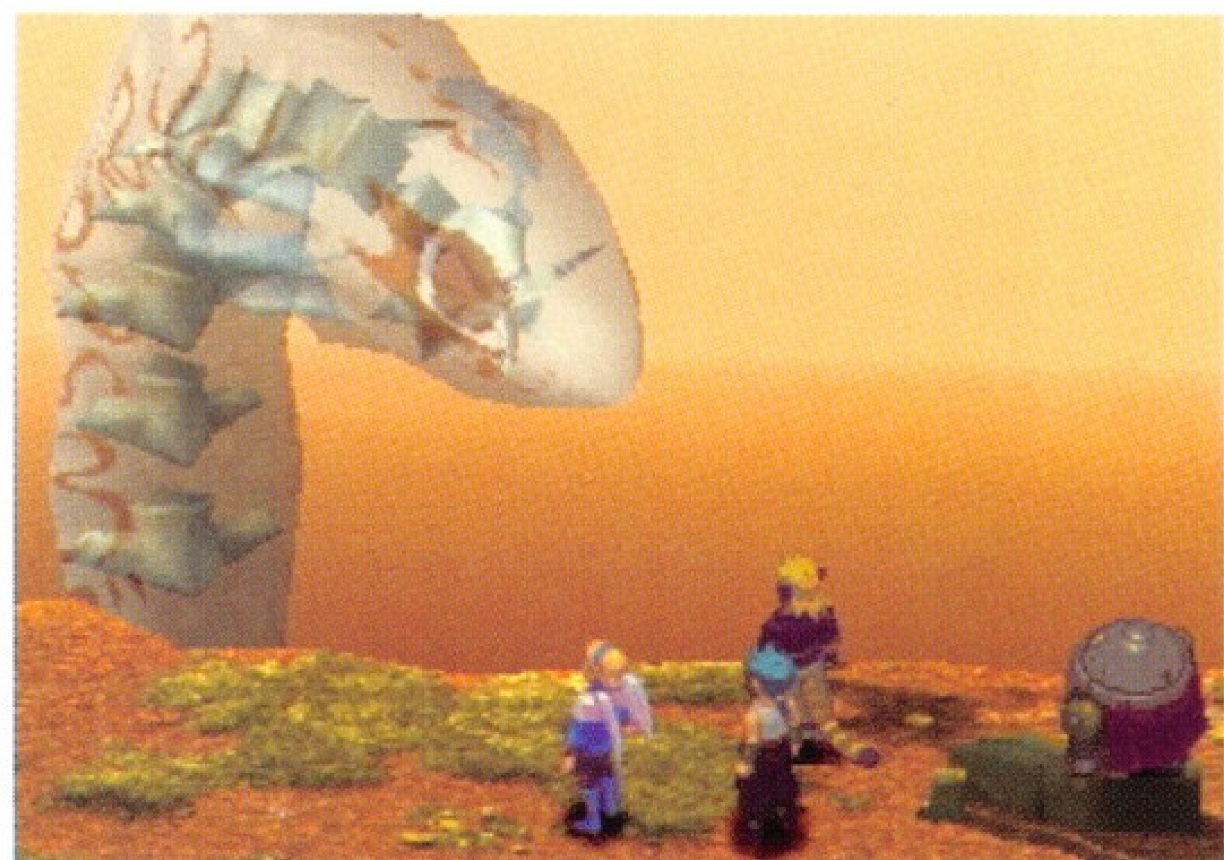
2004年9月22日，Namco将《仙乐》移植到了PS2上。而在宣布移植时，他们更是宣布"《传说》系列"的最新作——《重生传说》也将在PS2上发售，而时间就在今年的12月16日，当读者拿到本书的时候，应该已经玩到了这款游戏。由于本作是由负责《宿命传说2》的小组制作的，因此玩惯了《仙乐》的朋友也许会有些不习惯的感觉，但无论怎样改变，有两样东西是无论如何都不会变更的：那便是独特的战斗系统，以及那超越时空的羁绊。

龙战士系列

使用了斜45度角的战斗画面、传统的3人战斗、有趣的钓鱼系统、大魄力的龙变身系统，让游戏的摆脱了普通RPG的平凡，成为一款拥有大量特色的作品。

只要有人提到Capcom，肯定就会有人联想到《街头霸王》和格斗游戏。的确，Capcom有今天的成就全凭当年的一款2D格斗作品——《街头霸王》，这款游戏也成为了今天无数同类格斗作品的基础，可以说功不可没。但就在1993年4月3日，这个依然由Nintendo大行其道的日子中，Capcom推出了一款十分让人震惊的作品——《龙战士》，类型为RPG。没有人能够想出一个专门之作FTG的游戏公司竟然会制作一款RPG作品，而且是一款十分优秀的RPG作品。使用了斜45度角的战斗画面、传统的3人战斗、有趣的钓鱼系统、大魄力的龙变身系统，让游戏的摆脱了普通RPG的平凡，成为一款拥有大量特色的作品。“围绕着龙族的战斗”就是游戏中要为玩家们所表达的故事。当然，有好的开始当然不能让它就这样沉寂下去，在经过1年半后的1994年12月2日，作为系列第二作的《龙战士 II 使命之子》继续于SFC上推出，除了增加“捕猎系统”外，本作与初代并没有太大的分别，因此，我们接下来便要进入PS版《龙战士》的年代。

在1997年，游戏大作纷纭，PS与SS软件的激烈竞争更是成为游戏界的焦点。这时，在全新平台PS上推出的《龙战士 III》便顺理成章地被拉入到软件战争中。《龙战士 III》运用了PS的新机能，在画面的细致度上又有新的提升，而且把原始的2D地图改变成3D，让2D的角色与3D地图完美地配合在画面中。游戏的世界变得十分庞大，在大地图中除了分成道路、城镇、迷宫和特殊地区外，更没有可让玩家随意进入的“？”练级地点。这样就可以让玩家随意畅游整个世界。系列的钓鱼系统不但得到保留，而且得到了全面的强化，成为游戏中不可缺少的系统之一。另外，在本作还增加了“传授系统”。所谓传授系统，就是指当玩家满足了一定的条件后，便可以成为世界各地师傅的弟子，这样除了可以让角色在等级上升后让数值得到不同的变化，而且在等级提升到一定水平后，还可以跟师傅学习新的技能，这无形中增加了玩家对练级的投入度。另外，在本作中还增加了“共同体”系统，当发生了妖精事件后，便可以在地图中的“花圈”位置进入共同体。在共同体中，玩家不但可以开设各种商店设施，还可以让妖精外出探索，寻找珍贵的道具和装备，让游戏的耐玩度又上升了一个大阶段。当然，对于本作来说，能让玩家印象最深刻的就是主人公“龙”所使用的华丽龙变身，只要玩家收集了世界各地的龙水晶，在战斗中就可以通过不同水晶的合成让主人公变成不同形态和属性的龙，当龙进入变身状态时，相信已经有不少玩家已经感动得流泪了。但毕竟是新机种上的第一作，本作存在不少致命的缺陷。就拿传授系统来说，在成为了某些师傅的弟子后，如果玩家走得太远或者触发了剧情，便有可能在一段很长的时间内不能返回，这样导致玩家在提升等级后都不能回去学习技能，无奈之下只好在下一个师傅处直接替换掉。2004年4月27日，作为系列最高峰的作品《龙战士 IV 不变的人》悄悄推出。使用了十分浓厚的民族色彩后，让游戏变得更吸引。先不说游戏的内容，光是进入游戏前的一段开场动画，就已经把人深深吸引住。本作的最大特色是把过去的大地图移动变成了点对点的地域移动，这样做不但没有减少游戏的吸引力，而且直接杜绝了前作传授系统的BUG。游戏以“龙”和“皇帝波尔”这两个受命运牵连的主人公为中心，使游戏分成了两个故事的路线，从而让玩家能够从两个人的遭遇领略整个故事。可以说，这种做法是本作成功的其中一部分。另一方面，在战斗中分成先头部队和后备队员的转变让游戏不存在频繁更换角色反复练级的消极情况。同时把过去需要刻意使用“调查”指令学习怪物技能的系统直接变成了“防御学习”的简洁方式。当然，这次主人公虽然不能运用不同晶石变身成形态不一的龙，但发动各种龙时的画面魄力依然能给人巨大的感动。在音乐和系统都得到强化的本作，无疑是Capcom RPG史上的一次成功突破。


古怪的龙反而让《4》给人更深刻的印象。



在系列成为RPG迷的期待作品之时，Capcom在PS2上推出的《龙战士 V》却让人大跌眼镜。除了技能的名称外，本作是完完全全地改变了系列的本质。以生存为主题的高难度设定明显不能吸引LightUser、龙变身的设定变成了游戏累赘让所有系列FANS失望、强调了动作性的做法无疑是一个错误的决定，在众多恶劣的因素下，《龙战士 V》以失败告终。但我们知道，《龙战士》依然会继续走它的路，经过这次的失败，Capcom也应该有所觉悟。那么让我们来期待原初的《龙战士》再度出现吧！

恶魔城DraculaX 月下夜想曲

曾几何时，恶魔城是一个受到全世界瞩目的游戏。然而，随着传统的2D横板动作游戏逐渐被玩家冷落，《恶魔城》走入了低谷……来自《心跳回忆》的IGA却为了这个系列带来了新的生机……

曾几何时，恶魔城是一个受到全世界瞩目的游戏。高难度、丰富的隐藏要素、诡奇的音乐画面风格以及传统却又不失新意的剧情都让这个系列在玩家心目中的地位十分崇高。能够漂亮地将《恶魔城》通关几乎成为了“高手”的必备要素。然而，随着RPG以及3D游戏的兴起，传统的2D横板动作游戏逐渐被玩家冷落。《恶魔城》走入了低谷……

就在这当口，凭借着《心跳回忆》而成名的Konami新锐制作人IGA（五十岚浩司）加入了PS版新作的开发小组中。大家都知道初代《心跳回忆》有多么受欢迎，但是IGA能否也让《恶魔城》再度赢得那样万众瞩目的光芒呢？IGA本身就是从程序员、剧本这两行出身的，所以在新作的开发中，他主要负责对于这两方面进行指导和监督。IGA明白，一款游戏要卖得好，并不仅仅以吸引住核心的玩家为目标，更重要的是应该做到大家都喜欢、大家都能玩。随着游戏业界的飞速发展，玩家开始出现了“审美疲劳”的现象。不喜欢玩太难的游戏，画面一定要出色，音乐一定要悦耳，系统一定要通俗易懂……能够把握住这些，一款好的游戏就能够应运而生了！

以往《恶魔城》所标榜的都是“难度”，这就阻碍了它在次世代玩家中进一步发展的空间。如果照传统的做法开发新作，不用想也知道其销量并不会有任何提升！A·RPG式主系统的导入就很好的解决了这个问题。玩家在游戏的过程中也许会遇到很强的敌人，一时无法取胜。如果是强调操作技巧的传统动作游戏，玩家可能就会卡死在这里无法继续游戏，也就影响了整体的乐趣。然而在A·RPG系统的帮助下，所有人都可以通过练级和取得装备来强化自己的能力。没有技术就用耐性补，只要有足够的等级和回复药，任何人都可以将游戏通关！虽然说《恶魔城》并不是第一次以A·RPG形式出现，但是如同《月下》这样将RPG与ACT要素完美地结合在一起的，无论是在整个系列中还是当时所有的游戏中，都可以说是非常罕见！

传统的《恶魔城》也以隐藏要素著称，在攻关的流程中玩家经常可以发现一些秘道或者藏有道具的地点。这是一个很好的设定，但是如何才能最大限度地发挥出探索隐藏要素的乐趣呢？任天堂的《超级银河战士》给了IGA很重要的提示。《恶魔城》与《银河战士》内在的相似性给了IGA一个借鉴的绝佳机会。仿照《超级银河战士》，《恶魔城》传统的关卡式流程被改成了通过特殊能力进入开放式地图中特定区域从而引发剧情的结构。或许有人会认为这是赤裸裸的抄袭，但是不可否认，IGA在这种借鉴的基础上加入了很多《恶魔城》独有的要素，让玩家觉得“这的确是《恶魔城》”！与这种改变相对应的是，游戏的动作流畅性得到了飞跃性的强化。多种特殊动作的引入、多变的武器攻击方式、丰富的变身能力，这些都让玩家在感叹游戏内容的多彩的同时也感受到了爽快的操作感！系列原来的那种腐朽的、僵硬的动作从此进入了博物馆中……

进入次世代以后，3D游戏逐渐兴起。要想继续走2D路线，没有华丽的画面是无法吸引住玩家的眼球的。为此，IGA请来了曾经为菊地秀行等著名小说家绘制过插画的小岛文美女士担任游戏的人物设定。小岛文美擅长油画，以画风唯美清冷而著称。而这样的风格正是IGA所需要的！在多方的配合下，堪称当时家用机游戏2D画面极致的《月下》出现在了我们的面前。时而阴暗深邃，时而富丽堂皇，吸血魔王的城堡仿佛就摆在我们面前一般！而与这华丽画面相得益彰的则是游戏那出神入化的背景音乐。山根美智留女士的配乐简直可以用“天籁”来形容。乐曲不仅十分动听，还非常符合场景的气氛，让玩家在视觉上感受到临场体验的感觉之外，在听觉上同样会觉得身临其境。而游戏的副标题《月下夜想曲》更是非常贴切地表现出了本作在画面和音乐上的突出成就！



▲华丽的画面和流畅的动作让本作成为《恶魔城》中最经典的作品之一。

《恶魔城》从一开始并不是一款特别强调剧情的动作游戏，不过随着时代以及玩家欣赏水平的发展，动作游戏也必须具备一定的内涵才行。负责过《心跳回忆》剧本的IGA对此道颇有心得。他将游戏剧本分为了Bad Ending和Good Ending，并巧妙地和游戏的隐藏道具联系在了一起。相信很多玩家最初在正城打败利奇特进入Bad Ending时对游戏一定有很多抱怨吧！不过当找到了正确的方法后，隐藏在幕后的黑手以及头顶上的另外一番天地——逆城绝对会让所有人大呼过瘾的！

《月下夜想曲》是一部另类的《恶魔城》。它引来了不少老玩家的抱怨，也为这个系列带来了更多的玩家，在我国的玩家中尤其受到欢迎。遗憾的是，如此出色的作品也难以在3D游戏大潮前摘取王者的桂冠。但是我们相信，2D的《恶魔城》是永远不会消失的！至少在我们的心中，还有它的一份不可侵占的领域！



大众高尔夫系列



纵观《大众高尔夫》系列，用“慢工出细活”这句话来形容真是再贴切不过了，大众化的理念和制作人精益求精的态度是游戏成功的重要因素。

1 一鸣惊人的初代

1997年7月17日，SCE在PS主机上发售了一款名为《大众高尔夫》的游戏。该游戏是由CAMELOT和曾经制作过多款高尔夫球游戏的村守将志共同制作，CAMELOT的社长高桥宏之和高桥秀五两兄弟是高尔夫球迷，他们以游戏人特有的触觉对这项运动产生了很多感性的认识；而村守将志更是从1986年就开始制作高尔夫球游戏，有着丰富的制作经验。他们在制作《大众高尔夫》时，并没有按照同类游戏的理念，而是走迎合大众的路线，一方面令操作简明、直观，即使是从来没玩过游戏的人，也会在短时间内掌握游戏操作的要领；另一方面在场地、风向、击球等相关设定上却又相当真实和专业，令高水平的玩家也能够从中获得乐趣。游戏使用卡通化的表现手法，所有角色都是可爱的Q版人物，颇具亲和力。同时SCE在游戏宣传上也着重于“多人同乐”的概念。尽管游戏发售之初并没有引起特别的关注，但随着时间的推移和游戏过硬的品质所产生的良好口碑，《大众高尔夫》迅速在PS玩家中推广开来，至2000年为止，本作累计销量（连同廉价版）共有213万份，这对于一款原创并且是体育类的游戏来说是极为难得的。《大众高尔夫》迈出了最初的一步，也是成功的一步。

2 再接再厉的《大众高尔夫2》

世事难料，正当《大众高尔夫》大受好评，续作的计划正在酝酿之际，CAMELOT的高桥兄弟却宣布退出SCE，原因是SCE欲将CAMELOT纳为子公司。高桥兄弟退出之后，村守将志独立担当起开发《大众高尔夫 2》的重任，他在SCE的投资下组建了ClapHanz会社，之前很多人都担心没有了高桥兄弟的《大众高尔夫2》会失败，但事实上并非如此，村守将志为广大玩家献上了一个更加出色的《大众高尔夫2》。

游戏于1999年7月29日发售，首次加入了季节变化，加入更多的场地、更多的人物，在游戏细节方面进行了调整，令游戏手感更出色，系统更贴近真实。在画面上也表现得更加细腻自然，场地风景如画、音乐清新欢快，几乎达到了PS主机表现力的最高水准。大会模式和道具店模式的增加，也令游戏变得充满挑战性和趣味性。游戏在几个月的时间内便突破了100万份销售大关，累计销量148万份，不仅为SCE带来了可观的利润，也令村守将志和他的ClapHanz获得了诸多荣誉和奖项。至此，SCE便将系列的开发权完全交给村守。此时正逢PS2发售，做为PS阵营的重头戏，SCE同样希望利用《大众高尔夫》的名气来拉动PS2的销量，于是PS2版的《大众高尔夫3》的开发工作便紧锣密鼓地展开了。

3 全新面貌的《大众高尔夫3》

2001年7月26日，倍受瞩目的《大众高尔夫3》登场了，凭借PS2主机的强劲性能，三代在画面的表现力上有了质的飞跃，场地的精美程度远非前作所能比拟，郁郁葱葱的树林和波光粼粼的水面都令人赏心悦目，甚至同一个场地，不同的季节也会产生不同的美景。在真实度方面，本作也再次达到一个新的高度，草皮的松软程度、坡度的大小以及风力对球路的影响都计算得极为精准，同时丰富的隐藏要素也是游戏一大卖点，游戏中可用角色多达22名，道具近百种。2002年3月，《大众高尔夫 3》销量达到了136万份。与此同时，《大众高尔夫》的海外版本《HOT SHOT GOLF》也大受好评。在日本，《大众高尔夫》也被冠上“国民高尔夫球游戏”的美誉。

4 网络化的《大众高尔夫Online》

随着PS2BB计划的公布，SCE同时也公布了在线版的《大众高尔夫Online》。这次玩家们将不仅是和家人朋友共同游戏，而是可以同来自日本各地的爱好者们在网上一较高下。《大众高尔夫Online》以3代为基础，加入了一些新人物和新场地，并提供了几个虚拟的场景，玩家所选的人物可以在场景中移动、对话，和另外的玩家开局比赛，游戏中的记录会随时更新，玩家可以方便的查看以及向最新记录发起挑战。游戏于2003年6月12日发售，2004年4月8日，SCE还发售了一套同PSBB整合的套装版《大众高尔夫Online》，如今，该游戏的注册会员已达8万多人。

5 再创佳绩的《大众高尔夫4》

通过3代和Online版制作经验的积累，村守将志和开发小组已经摸透了PS2的机能。2003年11月27日发售的《大众高尔夫4》再次让玩家们惊喜万分。4代加入了许多全新要素，比如适合初学者的“简易操作模式”，能够增加力量的“FULL MODE”，以及各种特殊高难度杆法，让菜鸟和高手在游戏中都能各取所需；游戏中的场地都是根据实地制作，画面更加唯美细腻，尤其是几组海边的短杆场地，更是将海岛的优美风光皆尽展现在玩家面前，让人心旷神怡。再加上更多的人物和隐藏要素，《大众高尔夫4》又将系列的整体水准推到了一个新的高峰。更加令人惊讶的是，仅到2003年12月29日，本作就突破了100万份的销量，成为系列中最短时间突破百万大关的一作。

2004年7月，在SCE举办的“Play Station Award 2004”上，《大众高尔夫4》获得了最高级别的白金奖，在很多大作和续作的销售都不理想的状况下，本作能创下如此佳绩确实十分难得。

2004年12月12日，随着SONY掌上型游戏机PSP的推出，《大众高尔夫》家族再添一名新丁，它就是对应PSP主机的《大众高尔夫Portal》，游戏一如既往的保持着高水准，并且还加入了角色成长要素和多人连线功能。

纵观《大众高尔夫》系列，用“慢工出细活”这句话来形容真是再贴切不过了，大众化的理念和制作人精益求精的态度是游戏成功的重要因素，让我们继续期待新作的诞生吧。

幻想水浒传系列

我们很难猜测到以后的《幻想水浒传》将会变成什么样，甚至不敢去猜测它的去路。一个失去了母亲的婴儿要再度站起来是一件十分困难的事，我们只能祈祷，祈祷新的《幻水》能带给我们新的感动。


在PS上的两款外传作品也是FANS不能错过的经典。

如果让一个普通人看到这个游戏名称的话，立刻会联想到中国四大名著中的《水浒传》。当然，我们不能否认Konami在设计这款游戏时的初衷就是冲着《水浒传》为题材而开发的，虽然在故事上，两者并没有任何牵连，但至少"108星"的概念是两者的共同特点。而且两作在世界观的庞大方面，同样是制作得十分出色。传统RPG的角色概念是大约3～6名同伴、3人同时战斗，Konami的《幻想水浒传》就是一款完全突破了常规的革命性作品。无疑，108星的收集是系列一直能吸引大量玩家的秘密，无论是日本、国内还是欧美，108星的魅力总能吸引一大堆RPG爱好者。这款生于PS上的杰出作品，也成为了这次要为大家介绍的对象。

诞生于1997年的《幻想水浒传》在发售之前并没有太大的宣传，但因为题材的新颖，再配合《水浒传》带给人的无线遐想，因此还是引来了一帮好奇的玩家。就当时而言，《幻水Ⅰ》并不是一款十分强的RPG。简单的图像引擎使得角色的毫无魄力，负责人设的河野纯子小姐虽然功底不差，但线条比较疏的角色原画在游戏中表现得不尽人意。更可怕的是，游戏初期竟然没有"跑"的动作，这实在是让人太意外了……当然，虽然缺陷众多，但游戏依然存在让人赞不绝口的优点：采用6人出战的战斗系统无疑让游戏充满的迫力，大量的合体攻击也让玩家对战术上有了更多的选择。不过要数最有趣的系统，当然就是在世界各地收集108个同伴。收集的同伴不光是让他们在战斗中登场，有部分同伴的作用是留在游戏后期的"根据地"中，为玩家提供各种各样的设施。另外，由于是否能收集完108星会直接影响到游戏的结局，因此也让玩家在游戏中保持一种"害怕做错任何事"的心理，这是系列每作都让人十分难忘的回忆。

就在大家依然回味着《幻水Ⅰ》带来的喜悦时，想不到Konami在短短的一年后推出了第二部作品《幻水Ⅱ》。在这里不得不佩服一下为系列写剧本的村山吉隆。每次在写剧本时，总是会超过要求范围。当《幻水Ⅰ》完毕后，相信只要收拾一下便可以把《幻水Ⅱ》的故事整理出来。而且这次的角色设定改成石川史，让角色的线条更细致，更受玩家们的喜爱，因此在《幻水Ⅱ》也成为了系列的最高峰之作。在拥有了《幻水Ⅰ》的前车之鉴后，《幻水Ⅱ》无疑就是初代的强化版本。主人公与乔伊这队难兄难弟，再加上青梅祖马的奈奈美，原本是一个十分好的组合。偏偏在主人公与乔伊分别得到了"辉盾"和"黑刃"这两个属于"真27纹章"的反对属性纹章后，敌对关系便开始建立起来。在众多优美的BGM和精彩的剧本演绎下，让本作感动了无数玩家。108星的收集影响了奈奈美的生死，因此有不少玩家在失败毅然地选择了NewGame，甚至有不少狂热爱好者通过好几遍，把所有剧情一字不留地认真研究。拥有前作纪录的话，还可以让前作的主人公出现并加入成为同伴。



在经过4年后，PS2也已经日渐成熟，《幻水Ⅲ》也在玩家们的欢呼声中登场。游戏系统在这里已经有一次大的改革，除了必然的3D化外，更明显的就是地图上移动已经变成了点对点的线移动。当然，系列FANS对于这个改变显然十分不满意，因为这个所谓的点对点的移动并非让玩家随心所欲地选择前往地点，而是必须经过"点"上的地点，才能到达下一个地区。但其实这也是考虑到本作的地点并不多，才刻意设计的"时间消耗"系统。其实，相信有不少玩家也同意一点，那就是本作的世界观和故事性其实不比前作差。负责剧本的村山吉隆原本设计了一个十分完美的故事和世界观，但却遭到了Konami的拒绝，最后只使用了一小部分的剧情，然后增删至现在大家所看到的故事。因此村山吉隆在一气之下毅然离开了Konami，也造成了本作在很多方面都不能让人满意的局面，最明显的就是那小得可怜的世界地图。但由于拥有民族音乐界的名作曲家"姬神"为游戏的开场动画配下了天籁《Exceeding Love》，让这个动画成为了佳话。

在失去了村山吉隆的剧本后，似乎也请不动石川史。但Konami并没有放弃系列的发展，继续请来负责《幻水Ⅰ》的河野纯子制作续作《幻水Ⅳ》。显然，一个人要同时负责剧本、角色设计、配音、监督等工作必然会吃不消，《幻水Ⅳ》虽然拥有更强的画面和动态捕捉技术，但以大海为主题的故事显然很难跟系列的故事扯上边，而且失去了强力的片头动画和姬神的配乐（当时姬神患下重病），当然没能讨好FANS，最后只能以十分平淡的销量结束。

我们很难猜测到以后的《幻想水浒传》将会变成什么样，甚至不敢去猜测它的去路。一个失去了母亲的婴儿要再度站起来是一件十分困难的事，我们只能祈祷，祈祷新的《幻水》能带给我们新的感动。

PlayStation十载光辉

1998年

PlayStation 全世界大胜利

1998年是游戏业界初露剧变征兆的一年，PocketStation的发表引发了新一轮携带游戏主机的争霸战，而世嘉DC的发售更是再度掀起了家用主机市场的全面抗衡，任天堂凭借N64的本社优质软件群展开的反击攻势一度严重撼动了PS业界霸主地位，当时SCEI副总裁福永宪一曾表示，N64对PS所构成的威胁远比DC更强劲，索尼不得不对竞争对手们的新攻势采取应对措施，次世代PS的紧急发表正基于此。

1月29日 PS主机首款第三方原创百万大作的续篇《生化危机2》正式发售，由于开发遇到困难和一些不为人所知的业界内幕导致了这款作品的推出时期一再迁延，玩家们的期待度也因此达到了顶点，《生化危机2》发售当天就销售了180万份，各地都出现了过去只有《DQ》等超大作才有的排队现象。

2月5日，SCEI宣布PS主机全球出货突破3000万台。

2月19日 SCEI宣布定于1998年末发售对应PS主机的PDA系统PocketStation，该系统最大特色是采用了双向红外线传输系统和32位元RISC处理器，开发商可以开发专用游戏并与PS游戏实现联动。

3月6日 PS版《铁拳3》出货120万份，成为全系列销量最高的一作。

5月21日 Square副社长坂口博信在东京举办大型发表会，正式公开了超级大作《FF Ⅷ》的细节资料，该游戏立即荣登各大游戏期待新作榜榜首。

5月27日～30日 美国亚特兰大E3展，这届展会完全以3D作为展示主题，甚至会展LOGO也变成立体的。本届会展中任天堂阵营拿出了以《塞尔达传说 时之笛》为代表的N64最强软件阵容，索尼阵营同样也排列出质高量足的软件群进行对抗，两强形成了分庭抗礼的对峙之势。Square为进一步深入北美市场，不再由SCEI代理发行游戏，而是采用与EA合作的方式独立开拓市场，本次展出的《FF Ⅷ》、《异度装甲》和《武藏传》等软件备受关注。Konami作为PS时代最成功的第三方软件商之一，对本次展会也倾注了极大热情，在会场首次披露了AVG名作《寂静岭》，接近完成形态的《潜龙谍影》体验展台前人头攒动，《潜龙谍影》还当之无愧地荣膺本届E3最佳展出游戏奖。

6月12日 中古游戏软件的贩卖合法问题被搬上法庭，由SCEI、Capcom、Square、Konami软件业四大手发起的禁止中古软件销售的控诉案提交东京地方法院进行仲裁，游戏小卖业行会组织也在大阪地方法院提出了反诉，社会舆论形成了两种截然不同的意见。

6月25日 SCEI全新创意的动画AVG系列第一弹《双面女郎》发售，销量接近40万份。

8月21日，PS全球出货量4000万台突破。

9月3日 《潜龙谍影》正式在日本上市，最终累计销量超过了70万份。

10月8日 BANDAI发表了由GAMEBOY之父横井军平开发的新型携带游戏主机WONDERSWAN，该主机为长方形屏幕，横竖都能玩，而且非常省电，WS还将和PS主机形成联动。SCEI和Square都宣布全力支持WS。

11月间 《日本工业新闻》和一些网络媒体透露索尼将和东芝共同开发次世代PlayStation，SCEI的发言人后来证实该消息完全属实。

12月初 由于制造周期的延迟，PocketStation宣布延后到1999年春发售。

12月 日本年末商战，面对任天堂N64主力软件《塞尔达传说 时之笛》引发的反击攻势，根基巩固的PS依然以微弱优势取得胜利，而世嘉新主机DREAMCAST因为严重缺货而白白错失商机。

12月21日，PS全球出货量突破5000万台。

昙花一现的Bandai掌机“神奇天鹅”



成绩单

1998年 日版 PlayStation 软件销量 TOP30

（统计时间：1997年12月29日～1998年12月27日）

1位	BIOHAZARD2	Capcom	1998年1月29日发售	215万4975套
2位	GT 赛车	SCEJ	1997年12月23日发售	149万5761套
3位	铁拳 3	Namco	1998年3月26日发售	118万6119套
4位	寄生前夜	Square	1998年3月29日发售	99万4420套
5位	异度装甲	Square	1998年2月11日发售	89万1674套
6位	XI[Sai]	SCEJ	1998年6月18日发售	81万0377套
7位	世界足球 实况胜利11人3 法国世界杯	Konami	1998年5月28日发售	75万0881套
8位	大众高尔夫	SCEJ	1997年7月17日发售	71万3762套
9位	星之海洋 第二个故事	Square	1998年7月30日发售	70万0457套
10位	潜龙谍影	Konami	1998年9月3日发售	67万4591套
11位	SD 高达 G 世纪	Bandai	1998年8月6日发售	66万9368套
12位	武藏传	Square	1998年7月16日发售	64万8803套
13位	山脊赛车 4	Namco	1998年12月3日发售	55万7227套
14位	实况力量职业棒球 98 开幕版	Konami	1998年7月23日发售	55万0836套
15位	狂热节拍	Konami	1998年10月1日发售	53万2910套
16位	古惑狼 3	SCEJ	1998年12月17日发售	52万5984套
17位	陆行鸟不思议的迷宫	Square	1997年12月23日发售	51万6895套
18位	电车 GO！	Taito	1997年12月18日发售	50万9999套
19位	FIFA 通向 98 世界杯之路	EA	1998年5月14日发售	45万5910套
20位	世界竞技场 2	Namco	1998年4月29日发售	42万2285套
21位	古惑狼 2	SCEJ	1997年12月18日发售	39万5521套
22位	桃太郎电铁 7	Hudson	1997年12月23日发售	39万3769套
23位	宿命传说	Namco	1997年12月23日发售	37万9519套
24位	爆走！卡车传说	Human	1998年6月25日发售	35万4985套
25位	纵情舞蹈	HEnix	1998年1月29日发售	35万2616套
26位	雷盖亚传说	SCEJ	1998年10月29日发售	31万4494套
27位	双面女郎	SCEJ	1998年6月25日发售	31万2939套
28位	陆行鸟不思议的迷宫 2	Square	1998年12月23日发售	30万2492套
29位	富豪街 超绝美形之王！	Enix	1998年9月23日发售	28万1013套
30位	私立公平学院	Capcom	1998年7月30日发售	27万3756套



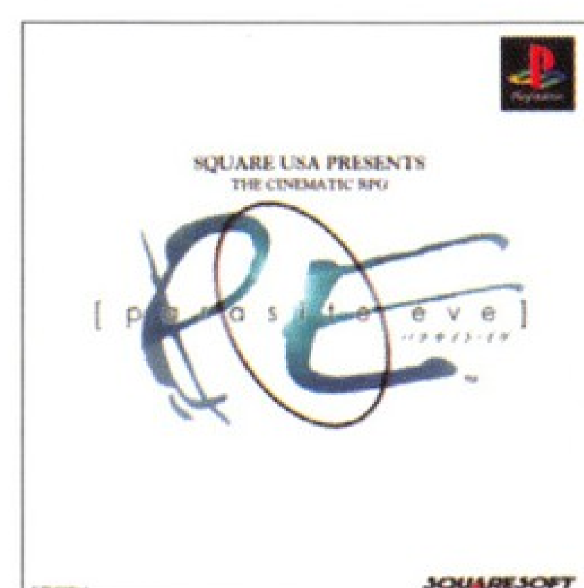
BIOHAZARD2



GT 赛车



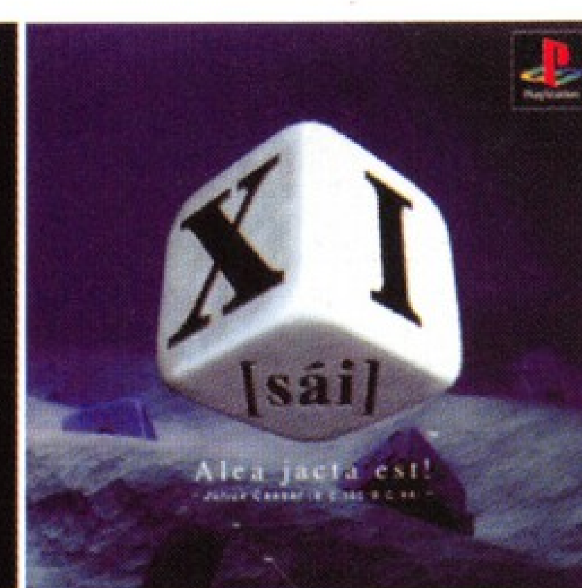
铁拳 3



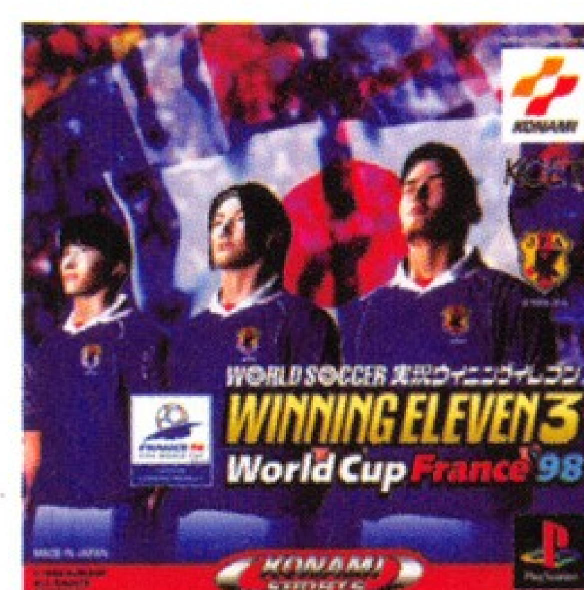
寄生前夜



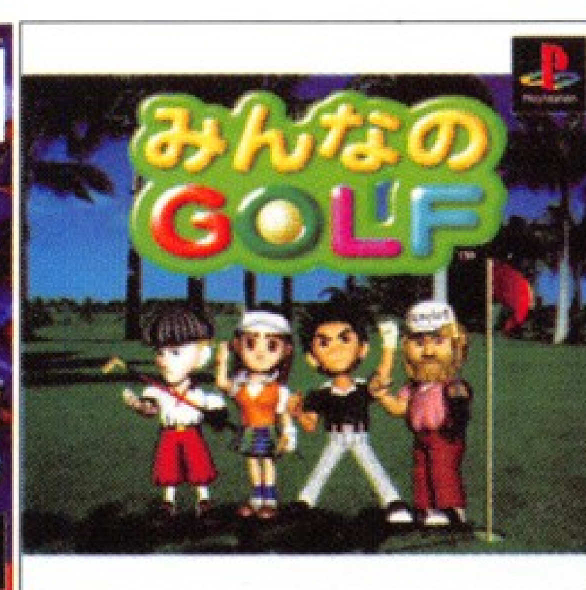
异度装甲



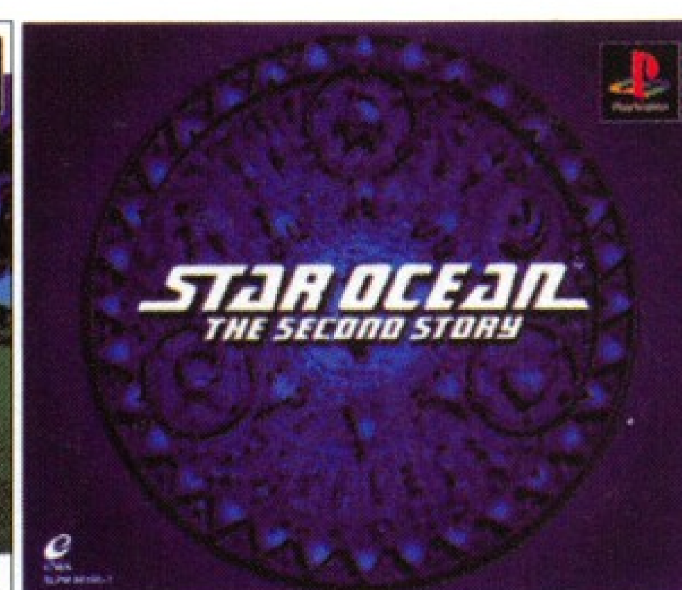
XI[Sai]



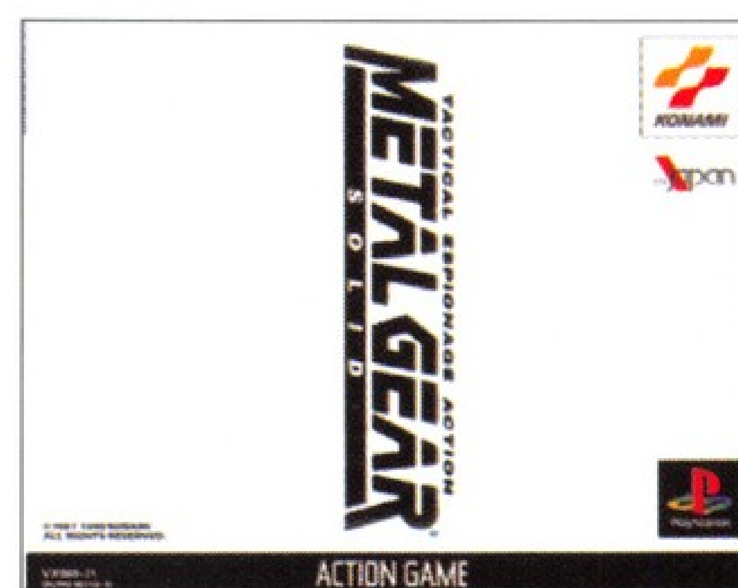
世界足球 实况胜利11人3 法国世界杯



大众高尔夫



星之海洋 第二个故事



潜龙谍影



SD 高达 G 世纪



武藏传



山脊赛车 4



实况力量职业棒球 98 开幕版



狂热节拍


古惑狼 3


陆行鸟不思议的迷宫


电车 GO!


FIFA 通向 98 世界杯之路


世界竞技场 2


古惑狼 2


桃太郎电铁 7


宿命传说


爆走！卡车传说


纵情舞蹈


雷盖亚传说


双面女郎

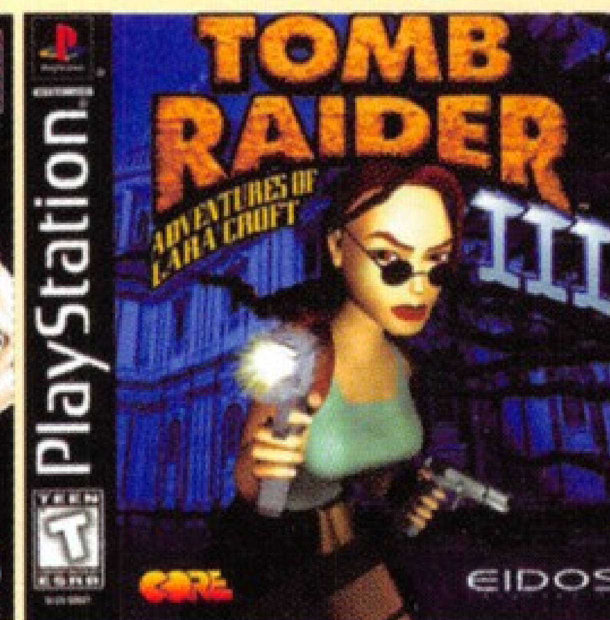

陆行鸟不思议的迷宫 2


富豪街 超绝美形之王!


私立公平学院

1998年其他重要游戏


1 ON 1


古墓丽影III


暗黑之心

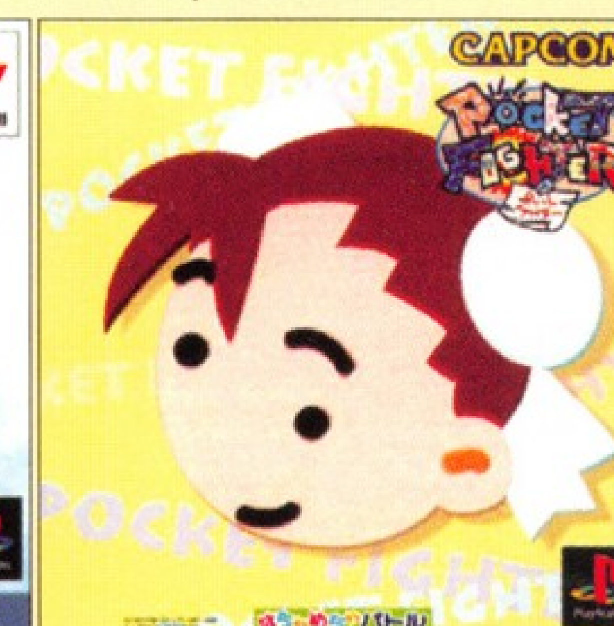

拥抱季节


桑巴吉他


雪割之花


心跳回忆 剧场系列 Vol.2 彩之爱歌


幻想水浒传 II


口袋战士


格斗之王 97


立体忍者活剧 天诛


X-MEN 对街头霸王


死或生


露娜 永恒之蓝


街头霸王 ZERO 3

异度装甲

而她最具诱惑力的一点则是，使用了现代科学技术，来阐述各个神话中流传的事物。一些我们平时也许认为是封建迷信的东西，比如投胎转世前世今生，在这里也有了分子生物学的科学内涵。

1998年4月，在97年和99年史克威尔发布《FF7》和《FF8》的空白时段，一款独立于该系列的RPG大作发售了。这部名为《《异度装甲》》的作品，销量虽然赶不上《FF8》在2天之内全球突破200万那么夸张，但也有百万之巨。更值得注意的是，她问世后不久，便被日本和欧美乃至港台地区的一群狂热的游戏玩家们奉为神品，各种关于此游戏的解读和分析的文章铺天盖地而来……

从素材上讲，《异度装甲》的确给这些狂热分子们提供了一个前所未有的虚拟素材库，在这里你可以看到几乎所有当时在日本流行的神话体系，从犹太旧约中的各个天使，到美索不达米亚的主神，而她最具诱惑力的一点则是，使用了现代科学技术，来阐述各个神话中流传的事物。一些我们平时也许认为是封建迷信的东西，比如投胎转世前世今生，在这里也有了分子生物学的科学内涵。

不过，我们今天并不是想给各位上分子生物课，而只是想把《异度装甲》这篇作品的主要内容和相关背景资料向大家"简单"的介绍一下，因此，各位读者不必惊慌失措。

游戏是从一艘星际移民船的坠毁开始的。这艘名叫艾尔德利吉的移民船上，搭载着人类星际联盟的一个重要实验品——星际间统合兵器——迪乌斯（Deus）。由于在先前的行星实验中失败，军方将迪乌斯和它的主动力炉佐哈尔（Zohar）分开放置在艾尔德利吉号上。同时飞船里还搭载有实验中失去了居住行星的120万难民。

但是在运送过程中，迪乌斯（Deus）突然暴走，自行和佐哈尔连接，控制了整个飞船。船长在最后一刻启动了飞船的自爆装置，艾尔德利吉随后坠毁在附近的一颗行星上，120万难民只留有一个幸存者——亚伯。

迪乌斯为了修复自己，创造了太母米安，米安的使命便是在这个行星上制造出足够数量的，符合迪乌斯再生需求的零件——人类。但是在米安诞生之时，由于亚伯和主动力炉佐哈尔发生了接触，亚伯内心寻求母爱的渴望，使太母分化为两个存在：兵器的米安和母性的艾莉。

接触者亚伯和对存在艾莉，便构成了《异度装甲》世界的主线故事。他们今生的记忆，会留存在基因的内含子中，一代一代流传给二人的投胎转世。（所谓内含子，在生物学上讲，是不表达为蛋白质序列的DNA序列。这里看不懂的话完全可以跳过……）

而这颗行星上人类文明的进化，则一直掌控在太母米安手中。人类最初的原体被称为天帝该隐和嘎杰尔法院的总共13人。由这13人而后繁衍出蝼蚁般数目庞多的人类。米安的基因也隐藏在每一个人类女性的基因里，每当上一代的米安死亡，便会随即在另外一个人类女子身上觉醒，米安便是用这种方法，在一万年的时间里，时时刻刻监视着人类的进化发展。一旦发现这一代的人类不适合用作迪乌斯的零件，米安便会毁灭他们。

只有亚伯不是由原初13人而来，也因此他最后被该隐追杀，而初代的艾莉，为了保护亚伯，而献出了自己的生命……这，便是这长达一万年悲剧轮回最初的开始。

6000年后，第二代的接触者金姆和对存在艾莉所处的文明，很类似现今的地球，只不过那个被称为塞波姆文明的时代，行星的污染比现在的地球更加严重，人类已经失去了继续繁衍后代的能力。而金姆恰好是一名纳米技术科



学家，他利用纳米技术制造出不会受到污染的新的纳米生命集合体——小女孩艾美拉达。这也许正是人类的希望所在。但是太母米安和她操纵的军方也想得到金姆的实验数据。在实验所的门口，艾莉为了救金姆和艾美拉达，又再一次牺牲。

第二代的人类拯救无望，被米安判定为不合格的零件，操纵核战，最终灭亡……

第三代的接触者拉康和其对存在艾莉（后改名为索菲娅）在3000年后出现。拉康仅仅是一个画师，但艾莉却身为当时宗教团体——尼桑教的教母，身份的悬殊加上政治局势的动荡，这样的爱情注定不会有幸福的结果。当时地上的人类已经不堪在继续受到米安和天帝嘎杰尔法院所建立的索拉利斯帝国的统治，反抗斗争的结果不可避免的把原本中立的尼桑也扯进了战争的旋涡。在最后的决战中，索菲娅的旗舰和索拉利斯的旗舰同归于尽。她的死，造就了一个神话的诞生，两个男人的疯狂，和500年后人类回归迪乌斯的福音之劫的到来。

也许你已经觉得这个游戏的背景设定过于庞大，令人头晕目眩。但这并非是制作人的故弄玄虚，高桥哲哉也许仅仅是想给大家一个机会，来身临其境的感受这样一个自成一体有始有终的世界。毕竟玩家在游戏过程中的这几十个小时，能够feel到多少，因人而异。的确也有很多玩家表示不能苟同这种游戏的进行手法，不能忍受游戏中过多地掺杂非战斗升级耐玩性迷宫谜题之外的剧情背景故事设定的东西。

再加上《异度装甲》开发之时，原本是《时空之轮》小组的开发进度却要一再为史氏门下同期开发的《FF7》让路，在异度系列制作和宣传经费上都无法达到所需要求的情况下，高桥哲哉最终选择了自立门户MonolithSoft，异度系列的后篇，也成为了Namco的当家巨作。

寄生前夜系列

可以说，本作是以《生化危机》为代表的恐怖AVG与RPG的完美融合体，既有升级、魔法（PE系统）、进入战斗等RPG必备的要素，但在战斗状态下的战斗方式又与AVG游戏没有多大区别。而其著名的武器改造系统更是吸引了众多玩家去不断研究。



▲除了那不断跳出的伤害数字外，谁还有证据会说这是一款RPG游戏呢？

1995年，在第2届日本恐怖小说比赛中夺得大奖的是一位名叫濑名秀明的年轻作家，而他所创作的那部小说之后的发行量更是高达140万本，打破了日本国内同类小说的销量。曾经有人说过，如果要提及日本的恐怖小说的话，有两部作品是绝对不能漏下的。一部是贵志佑介的《黑房子》，而另一部，便是现在已被我们熟悉得无法再熟悉的《寄生前夜》（Parasite EVE）。

富士电视网从小说的热卖中看到了商机之所在，他们很快便与濑名秀明取得了联系，并取得了小说的版权。不久之后，由富士电视网出巨资投拍的同名电影问世了。这部由三上博史和叶月里绪菜担任主演的影片是日本影史上技术含量最高的影片之一，本片第一次使用了VFX技术，将3D CG与数码影像相结合，即使与同时期的好莱坞大片相比也毫不逊色。

1998年3月29日，在电影推出两年之后，《寄生前夜》的游戏版也于PS上问世了。由于本作是由Square美国分部进行开发的缘故，因此他们并非是照搬原著，而是将游戏的剧情设定在了小说之后，故事发生的地点也由东京转移到了美国纽约的曼哈顿。

《寄生前夜》的主角是阿雅·布瑞雅，纽约警局第17辖区的警员，由于当时以女性为主角的游戏为数不多的缘故，因此阿雅几乎是在转瞬间便凭借其美丽性感的外表、果敢坚强的性格以及高超的身手吸引了无数玩家的目光，即使到现在，还是很多人认为她是游戏史上塑造得最为成功的女性角色之一。

在二十万年之前，在人体内提供和控制人类能量的线粒体已不甘永远寄生于人类体内，而在二十万年之后的今天，它们终于找到了机会。不过，几年前它们在日本发动的那次动乱却以失败而告终，而这次，它们则将目光瞄准了纽约……

1997年，整个纽约都沉浸在了圣诞的喜庆气氛中，就在在雪花飘落之时，在卡耐基大剧院内，一个足以威胁到整个人类的危机爆发了。在正在欣赏歌剧的阿雅面前，所有的观众都突然自燃起来，而注视着这场惨剧的，便是歌剧的女主角梅丽萨……

这便是《寄生前夜》开篇的剧情，Square对本作的定位是“电影RPG”，他们将游戏的剧情进行了大幅的浓缩，绝不允许有冷场存在，因此，在游戏的六天中，几乎每一分钟玩家都会感到紧张得喘不过气来。

可以说，本作是以《生化危机》为代表的恐怖AVG与RPG的完美融合体，既有升级、魔法（PE系统）、进入战斗等RPG必备的要素，但在战斗状态下的战斗方式又与AVG游戏没有多大区别。而其著名的武器改造系统更是吸引了众多玩家去不断研究。另外值得一提的，便是通关后出现的克莱斯勒大厦了，由于只有将其打穿才能看到真·结局的缘故，因此许多玩家不得不一次又一次进行游戏试图击败最终BOSS——阿雅的妹妹EVE，所以那77层的高楼当时可是无数人的恶梦。

虽然1998年《生化危机2》的浪潮不可阻挡，当《寄生前夜》还是取得了100万套以上的成绩。而在1999年12月16日，就在圣诞节的前夕，《寄生前夜2》登场了。

《寄生前夜2》的故事发生在前作的三年之后，此时的阿雅已经成为了M.I.S.T（线粒体调查镇压部队）的一员，而这次的线粒体事件，则与美国政府有着直接的关系。在“曼哈顿封锁事件”后，美国政府知道了线粒体的存在，而他们则希望利用这一力量达成自己称霸世界的目的，但他们却不知道，想支配线粒体，那根本就只是异想天开而已……

相比起前作来，《寄生前夜2》可算有着天翻地覆的变化，本作已经完全没有了RPG的影子，而变成了与《生化危机》同类的AVG，这巨大的变更引起了众多玩家的愤怒及争议，而他们也以自己的行动表明了自己的抗议：虽然本作在欧美的销售还算是差强人意，但在日本的销量却只是前作的零头而已……

平心而论，《寄生前夜2》的画面在PS上可算得上是超一流的，那精美的CG动画更是有着令人难以想象的超高水准（洗澡的那一段CG当时恐怕有很多人都会保留个存档经常欣赏一下吧……），而在游戏系统上也有着其过人之处。虽然说剧情比起前作来稍逊一筹，但从整体上来看，《寄生前夜2》也足以被归入PS大作的行列。但正是由于其选择的改革方向的错误，才令这一系列自此之后归于沉寂……

在前两年，曾有传闻说Square将会把《寄生前夜》的重制版移植到NGC上，而片名则为《寄生前夜Rebirth》，不过现在证明那也只不过是流言而已。不知要等到何时何时，我们才能看到那熟悉的金发美女再次出现在你我面前呢？

武藏传

PS 平台 A·RPG 作品的最高杰作！

诞生背景

《武藏传》诞生于1998年，这段时间，正是SQUARE公司大步伐飞速发展的时期。大发展的契机，就是1997年初惊世之作《最终幻想VII》的成功，但SQUARE并没有沉睡在成功当中，为了打造除了“《最终幻想》系列”以外的超级大作，SQUARE迅速地进行扩张，因此位于有《最终幻想VII》的1997年以及有《最终幻想VIII》的1999年之间的1998年，就是SQUARE各种类型原创大作活跃的舞台，让我们来看看这一年中诞生了多少SQUARE的原创作品吧：《寄生前夜》、《异度传说》、《武藏传》、《神佑擂台》、《双界仪》。是的，《寄生前夜》、《异度传说》、《武藏传》，这些作品都在这一年诞生，而且都取得了不俗的销量成绩。1998年几乎可以说是SQUARE原创作品最活跃的一年！

《武藏传》7月16日发售，当年在日本的累计销量为64万8803套，位列当年游戏销量榜的第17位。

为什么说《武藏传》是PS平台A·RPG作品的最高杰作？

在游戏业界，A·RPG游戏其实主要分为两种，一种是类似“《圣剑传说》系列”那样主要流程类似一般RPG，战斗部分是ACT的A·RPG作品；一种则是类似“《塞尔达传说》系列”那样以冒险及解谜为主的A·RPG作品。



当然，也有众多A·RPG作品居于两种形式之间的，《武藏传》就是这样一款作品。

说《武藏传》是PS平台A·RPG作品的最高杰作，是因为《武藏传》有着太多过人之处，首当其冲就是——野村哲也的人设，自从在《最终幻想VII》之中有绝佳表现之后，野村哲也也很快成为SQUARE首席角色设计师，其在《武藏传》中表现让我们发现野村哲也不但能画“酷”、“帅”及“前卫”，“可爱、温馨”的画风他同样能够应付得了。在画面方面，《武藏传》凭借PS的机能，制作为全3D，不论背景还是角色，不过3D背景这里只是用来作为表现形式，实际游戏仍是2D基础的。这反而让当时的笔者拍手称快，为什么？1998年的游戏业界，正是全面进入3D的时期，但当时许多游戏因为改成3D之后反而丧失了游戏的乐趣，滥用3D成为当时游戏界的一大问题，很幸运，《武藏传》并不是一味跟风地将游戏性做成3D，而只是将3D作为一种画面的表现方法而已。场景的视角一般都是固定的（村庄除外），也正因此，场景的3D运算要求不像其他3D游戏那么高，因此《武藏传》能够将背景做得足够华丽，而且经常可以向玩家展示一些大场面。尤其到了游戏后期，众多大迫力的场面实在是让人不激动都不行啊。

《武藏传》在音乐方面更是其他同类A·RPG作品所难以超越的，在村庄时的宁静、休闲，到大场面时的雄壮、激昂都有过人的表现。以笔者个人观点来评价，《武藏传》甚至可以说是所有SQUARE作品中音乐水准最出彩的作品！

说到底，评价一款游戏最最重要的指标，还在于这款游戏好不好玩，在这一方面，笔者同样不想吝啬赞美之辞！《武藏传》的游戏好玩在于它集合了太多好玩的要素，先是游戏一开始，像横版动作游戏一样让游戏打一个关卡，接下来，又像是一些平台类游戏一样，准备了一场“逃出戏”，让人体验到惊险与刺激。



《武藏传》让我们发现野村哲也不但能画得“前卫”、“可爱、温馨”的画风他同样能够应付自如。

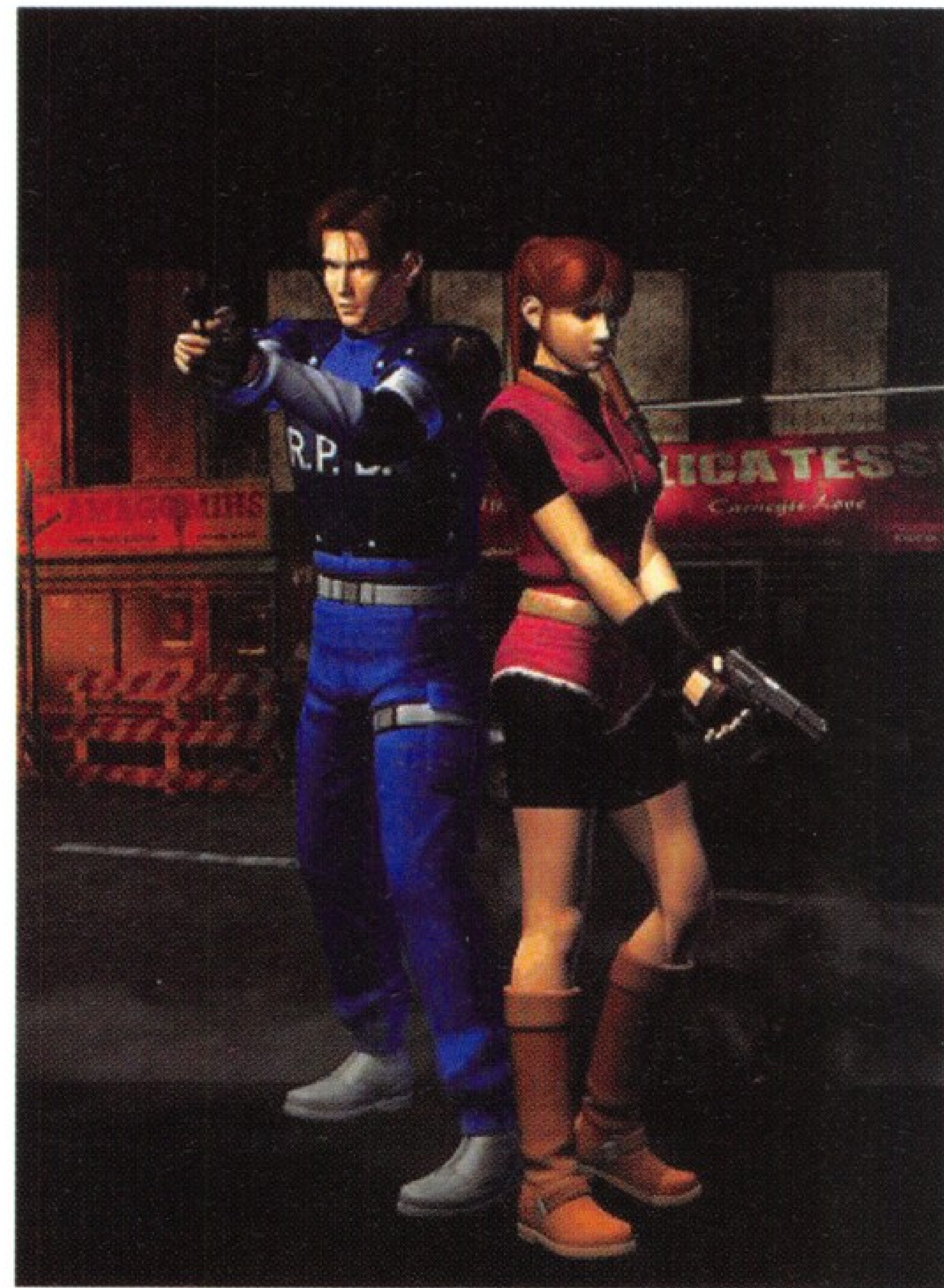
随后游戏才进入正章，正章的游戏架构比较接近于《塞尔达传说》——有一个作为“基地”性质村庄，每打完一个大迷宫就会重新回到村庄，发展剧情，然后再次进入下一个大迷宫……有《塞尔达传说》在前，《武藏传》也因此敢于设计一些比较有难度的谜题，不过在解谜之外，《武藏传》还有很多动作本身的乐趣（“《《塞尔达传说》》系列”一贯以解谜为主，没有太多动作游戏的乐趣）。最最精彩的就是游戏最后期的高潮部分，场景及各个BOSS的设计都堪称经典，其一气呵成的气势也让人久久不能忘怀！

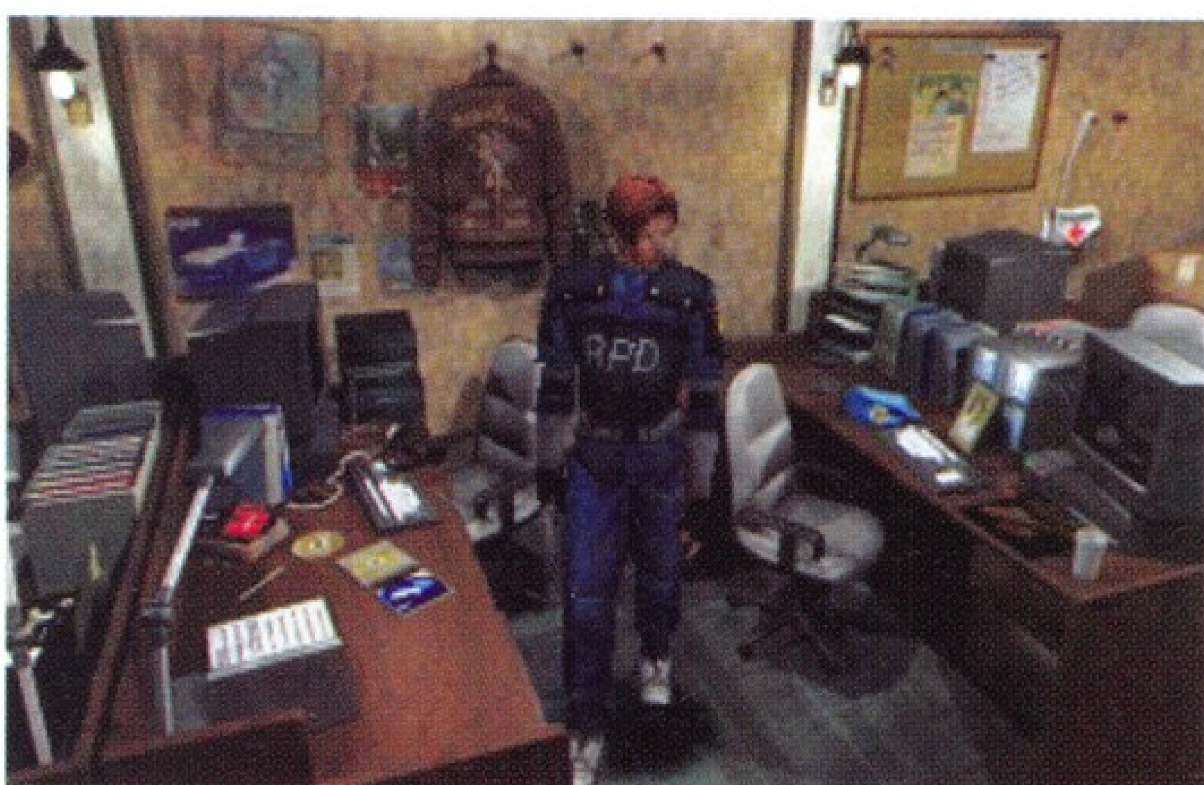
《武藏传2》将于2005年3月1日发售！

不知道是不是真的因为成绩不够理想，还是SQUARE内部的问题，SQUARE原来承诺的《武藏传》续作此后一直都没有消息。就在所有人都放弃希望的时候。SQUARE ENIX突然又于2004年E3，也就是距离前作发售近6年之后，公布了《武藏传2》（Musashi Samurai Legend）的消息，不过令人费解的是，本作目前只在欧美方面公布，甚至已经公布了2005年3月1日的美版发售日，但SQUARE ENIX方面直到12月才在日本公布过《武藏传2》……也许是因为档期的问题吧，2005财年SQUARE ENIX在日本已经有太多的大作需要“照顾”了，所以日版《武藏传2》铁定是得要在美版之后发售了。（前提是2005年3月1日这个发售日不变）有人可能会问，是不是《武藏传》在欧美更受欢迎，所以这次先行发售美版，为此笔者特地查阅了一下资料，《武藏传》在美国的销量为——19万9000套……

BIOHAZARD系列

随着初代在全世界范围内销量的高歌猛进，其续作的制作计划很快就被Capcom列入日程之中。相对前作来说，《BIOHAZARD2》的进步无疑是巨大的。独创的“ZIPPING”系统使游戏具有了更高的耐玩度——如此具有创造性的设计堪称经典！





相比较前作，画面的进步是显而易见的。

随着初代在全世界范围内销量的高歌猛进，其续作的制作计划很快就被Capcom列入日程之中。玩家对这款新类型游戏的反应之强烈的确出乎了游戏公司以及相关媒体的意料，而Capcom也针对这一形势，在各大游戏媒体上开辟了“BIOHAZARD专栏”，以连载的形式每周都对游戏的开发进度进行公布。不过这种热火朝天的做法却在1997年年中渐渐冷淡下来，这是因为在Capcom第四开发部针对《BIOHAZARD2》的素质进行了全面的重新评估，最后游戏的制作人三上真司得出了“非常不满意”这个结果。“一切推翻重新来过”的决定甚至引发了Capcom第四开发部部分职员的负气辞职。但这个决定的结果对于Capcom以及该游戏系列来说，无疑是非常积极的——1998年1月发售的《BIOHAZARD2》成为Capcom立社以来销量最高的家用主机游戏，更是该社惟一一个发售当日销量即达到180万套的游戏。

相对前作来说，《BIOHAZARD2》的进步无疑是巨大的。除了大幅强化的游戏画面之外，就当时而言游戏的开场CG也制作得十分精良，令人过目难忘。双主角的设定既传承自前作而又与前作有所区别，独创的“ZIPPING”系统使游戏具有了更高的耐玩度，以不同的顺序使用男女主角进行游戏，会使男女主角的行动路线甚至结局都迥然不同——如此具有创造性的设计堪称经典！

游戏讲述了前作故事发生后不久，刚从警察学校毕业的优等生里昂前往浣熊市警局就职，另一方面，前作男主角克里斯的妹妹克莱尔也为了找寻哥哥的下落而来到浣熊市。但是在浣熊市迎接他们的却并不是新同事又或者是哥哥的笑脸，而是可怕的丧尸。为了逃出这座死城，邂逅的里昂与克莱尔展开了冒险。在冒险的过程中，他们渐渐接近了事情的真相……

为了让游戏获得更多玩家的认同，《BIOHAZARD2》大幅降低了游戏的难度，这使得更多的新玩家也能够很轻易地掌握游戏的方法。而针对水平更高的玩家，游戏也准备了高难度的隐藏模式“第四生存者”以及“豆腐”供玩家挑战。

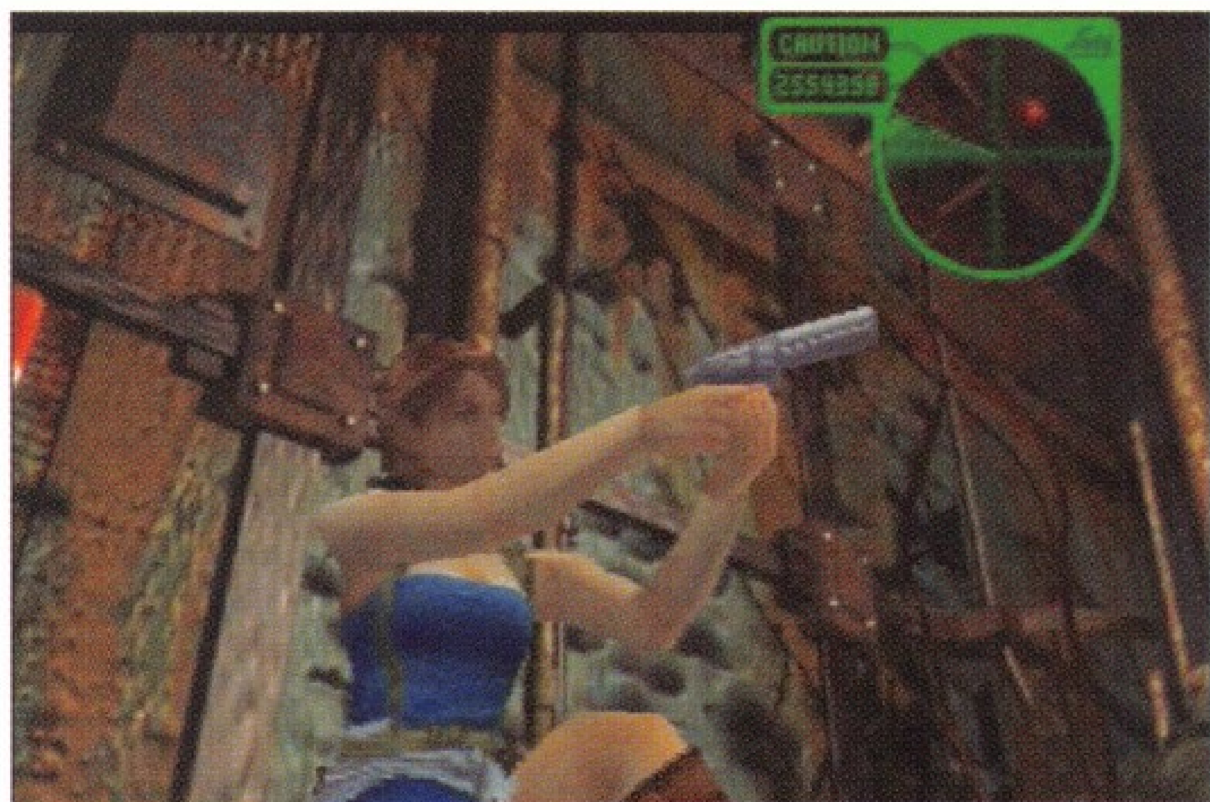
剧情环环相扣，音乐与画面配合得天衣无缝，再加上适中的难度与突如其来的惊吓——对于许多初次接触该作的玩家来说，整个的游戏过程毫无疑问是一次非常难得的体验。而从《BIOHAZARD2》发售之后，越来越多的标榜为“电影化……”的游戏也纷纷涌入玩家的视野。可以说，《BIOHAZARD2》为游戏与电影工业的结合做出了不可忽视的贡献。

与前作结局的伏笔所不同的是，《BIOHAZARD2》的故事只是到了里昂、克莱尔与雪莉尔逃出浣熊市便告一段落，克莱尔的最后一句台词甚至是“克里斯，我一定会找到你的”。自此，玩家们便明白，《BIOHAZARD3》的推出只是时间问题了。

1999年7月中旬，正当玩家们纷纷猜测《BIOHAZARD》最新作是否会成为下一代主机PS2的首发游戏的时候，《BIOHAZARD3 最终脱逃》闪电公开！这款游戏所对的主机依然是PS。而最让玩家们感到惊奇的并不是游戏将在2个月之后就发售的消息，而是游戏的剧情设定——《BIOHAZARD3》的发生时间竟然是在《BIOHAZARD2》的24小时之前！玩家将体验女主角吉尔在浣熊市的“生存游戏”。

游戏的剧情从前作的24小时之前开始，吉尔作为S.T.A.R.S.的幸存者，她在逃出浣熊市的过程中遭到了“追踪者”的死缠烂打，最后在安布雷拉的“生化危机对策部队”U.B.C.S.队员卡洛斯·奥利维拉的帮助下终于解决掉了这个麻烦的跟屁虫，乘坐巴瑞开来的直升机逃出浣熊市。当吉尔一行人逃出浣熊市的时候，恰好又遇到了美国政府的核弹攻击，见证了浣熊市的最后时刻。

对于那些一直非常期待故事发展的玩家来说，本作的确很难让人满意——通关之后才发现，原来整个故事根本没有任何的进展，只是



在游戏 中吉尔受尽追踪者百般纠缠，所以最后一枪一枪了结追踪者的时候给人感觉非常解恨。

对前代的故事进行了些许补完罢了，就剧情而言惟一有点价值的就是通关之后的那8幅主要角色的谢幕图片了，但也仅此而已。

现在回过头来冷静地审视这款《最终脱逃》，我们可以将这款游戏理解为是“Capcom对资源最大限度利用的结果”，由于故事的发生舞台依然是在浣熊市，因此前作中的主要舞台警察局也就顺理成章地再度出现在本作当中，但许多场景和《BIOHAZARD2》并不是完全一致就有点让人摸不到头脑了，而在游戏中也没有给了一个完满的交待，好在警察局的戏分在游戏中并不占太多，不深究也不会有什么大问题。

经过前两作的磨练，玩家们对这个系列的“惊吓套路”也算是掌握得十有八九，可以说是被“吓大了”。如果本作再走惊吓路线的话可能会被玩家指责太过小儿科，于是“动作性的强调”就成为了本作新的主题，玩家上手游戏之后首先就会发现主角吉尔的动作比起前两作的主角们来说要敏捷轻快很多，而且上下楼梯时也是可以控制的，吉尔在楼梯上也能射击或者使用道具；“快速转身系统”也首次出现，“紧急回避系统”也为游戏增加了相当浓重的动作游戏色彩；“弹药合成系统”使得玩家能够自由地调配所需要的弹药——总的来说，《BIOHAZARD3》的系统应算是NGC版《biohazard》推出之前，最成熟、最先进也是最好玩的一个了——甚至是之后推出的《维罗尼卡》也无法相比的。

《BIOHAZARD3》推出之后不久，Capcom就宣布，系列的最新作将会在世嘉的新主机Dreamcast上推出——这款名为“代号：维罗尼卡”的作品的主角将是2代的主角克莱尔！这个决定的宣布可是伤了不少玩家的心。2000年初，《代号：维罗尼卡》在经过了小幅延期后推出，在日本的最终销量还未及《BIOHAZARD3》的一半，这对于世嘉以及Capcom来说，都是一次惨痛的失败——由于Capcom自身开发资源的不足，世嘉为这款游戏倾注了大量人力物力，但《代号：维罗尼卡》并未起到带动DC销量的作用。随后发售的PS2虽然紧接着公布了《BIOHAZARD4》的制作消息，但是《代号：维罗尼卡》却成为了游戏在剧情上的一个“断层”，让从PS过渡到PS2的玩家难以接受。

一年后，DC与PS2版的《代号：维罗尼卡 完全版》公开，这款作品在北美地区的正式名称是《代号：维罗尼卡X》。无论DC玩家如何在网络上声讨Capcom的这一作法，但最终PS2版实际销量突破70万的成绩依然让Capcom小赚了一笔，同时也为PS2玩家弥补了这一缺憾。与DC的老版本相比，《完全版》增加了9分钟新剧情，虽然对游戏的实际流程没有任何影响，但演出性无疑是加强了很多。

游戏讲述了2代之后，克莱尔为寻找哥哥克里斯，却被俘关入洛克福特岛之后的故事。随着游戏的逐步深入，安布雷拉的两大创始者





人物刻画方面，的确是本作最高。

亚西福特和斯宾塞逐渐浮出水面，与安布雷拉敌对的神秘组织甚至派出了已推定“死亡”的前S.T.A.R.S.小队队长阿尔伯特·威斯克前来搅局。游戏的舞台共有两大区域，分别是欧洲小岛洛克福特和安布雷拉的南极基地，这两大块风格完全不同的区域也确保了游戏相当分量的长度。故事中段，克莱尔的哥哥克里斯的登场也是令玩家相当惊喜的环节，在游戏后半段玩家要操作克里斯来进行游戏，也算是一种新的双主角演绎方式。其他出场角色方面，与克莱尔共患难的斯蒂夫、敌方角色亚西福特兄妹以及大反派威斯克都刻画得非常出色，每名角色在游戏中都有充足的“戏份”，也让游戏有非常强的观赏性。

总的来说，《维罗尼卡》以及《完全版》保持了系列一贯“精致”的特色，并且由于机能的提升，无论是音乐还是画面都有着相当出色的发挥。但由于Capcom决策层的反复，才使得这款高素质的游戏并没能获得口碑、销量的双丰收——玩到这款游戏的人变少了，那么续作的开发也就更加有难度了。自此，在PS2上我们再也没有能够看到新的正统《BIOHAZARD》新作推出，《逃出生天》也只能算是这个系列求新求变的一种尝试，但不管怎么样，《BIOHAZARD》动辄销量过百万的时代已经过去了，留给这个系列忠实FANS的，也许只剩下一个缩水版的《biohazard4》以及一个永远也无法结束的故事了。

为了增加《完全版》对玩家的吸引力，Capcom还随游戏附赠了一款秘密开发多年的3D动作游戏，这款游戏被许多动作游戏爱好者誉为PS2动作游戏的最高峰，其硬派火爆的游戏特质在PS2游戏史上留下了极富魅力的一笔！这就是后面我们将回顾的——《鬼泣》。

潜龙谍影

“潜入”是游戏的最大魅力所在，要在不被敌人发现的情况下完成任务是游戏的基本要求，基于这个原则，玩家在游戏中所要尝试的，所能体验到的，可以说都是之前的游戏无法给予的，这也成为了《潜龙谍影》成功的重要因素。

在《潜龙谍影》推出前11年，MSX版的《METAL GEAR》就以其严密的故事情节和游戏时那种步步为营的紧张感而独树一帜。但由于当时开发平台有限的表现能力，再加上“潜入”这种不同于普通打打杀杀到底的游戏进行方式，《METAL GEAR》的创意并没有给这个系列带来成功。传说中的战士Solid Snake在天外天国（Out Heaven）的九死一生只有很少的一部分玩家对此有所了解。

系列生父小岛秀夫十年磨一剑，随着PS的诞生，大容量的CD以及不俗的3D表现力终于让《METAL GEAR》重获新生——《METAL GEAR SOLID》首次出现在玩家面前是1997年的E3展，浓厚的军事色彩与间谍潜入的游戏方式让媒体和玩家们很快就记住了这款游戏。游戏中大量运用到了自己独创的“潜入视角”，令游戏的画面构图充满了紧张感和观赏性，在实际游戏时的投入感也是超一流的。

1998年9月3日，《潜龙谍影》正式发售。虽然时隔11年，但这似乎并不妨碍Solid Snake大喊一声“我回来了！”在游戏当中我们也能够通过各种途径来了解前两作的故事概要。本作的故事发生在冰天雪地的阿拉斯加，一座名为影子摩西的小岛上的美国核废料处理基地里——事实上，这种亦幻亦真的基于真实世界观的设定对玩家来说也是一种难得的体验——在现实当中，没人有机会在阿拉斯加尝试潜入一个军事基地，而这在游戏当中也仅仅只是一个开始而已。“潜入”是游戏的最大魅力所在，要在不被敌人发现的情况下完成任务是游戏的基本要求，基于这个原则，玩家在游戏中所要尝试的，所能体验到的，可以说都是之前的游戏无法给予的，这也成为了《潜龙谍影》成功的重要因素。



在很多情况下，Snake和许多动作游戏的



主角们一样，都在扮演着孤胆拯救世界的英雄角色，但《潜龙谍影》细致的世界观设定和错综复杂的故事设定却将Snake与普通的“孤胆英雄”区别开来。游戏中大段大段的对话使Snake、Liquid、Otacon博士、坎贝尔上校、美玲、Naomi、灰狐、左轮等角色的形象在玩家心中留下深刻的印象，许多极富演出效果的剧情动画对于玩家来说都是前所未见的，可以说，游戏对剧情表现力的追求已经到了令人发指的地步——跳过全部的对白和剧情之后完成一遍游戏只需要大约2个小时，而如果完整地完成游戏所需要的时间估计需要14个小时……

虽然《潜龙谍影》是一款完全由日本人在日本本土开发的游戏，但它所面向的玩家群，却更加“美式化”一些，这从游戏的全世界销量分布数字上就可以看得出来：日版超过60万套的销量虽然很可观，但仍只占全世界600多万总销量的一个零头……《潜龙谍影》在美国和欧洲地区拥有相当高的人气，这也许是游戏本身所反映的个人英雄主义更合当地玩家胃口的缘故。而欧美市场也从此成为了《潜龙谍影》的战略要地，其后无论是续作的公开还是发售，都是以北美地区为先的。

《潜龙谍影》在欧洲地区发售的时候，除了英文版之外，还同时在相应的国家推出了法语、德语、西班牙语和意大利语配音的版本，这在游戏界中，也是相当罕见的。

1999年6月24日，以VR TRAINNING为主题的《潜龙谍影 完全版》在日本发售。《完全版》不但收录了300个VR TRAINNING，让玩家能够彻底体验《潜龙谍影》的游戏性，并且游戏的语音也换成了英文配音，让玩家能够体验到纯正美式风格的《潜龙谍影》。由于地域文化的原因，非日本地区的玩家不可能接受Snake讲一口流利的日语，所以，《完全版》在美国和欧洲等地区发行的时候，就变成了只有VR TRAINNING关卡的《潜龙谍影 VR MISSION》。



Potatohead(土豆头)

■发布地　法国
■广告产品　Sony PlayStation品牌形象广告
■所获奖项　CLIO Awards, 2004 (Silver)
[2004克里奥广告奖(银奖)]
Cannes Lions – International Advertising Festival, 2004 (Gold Lion)
[2004戛纳国际广告节 金狮奖]
Epica, 2004
[2004艾匹卡广告奖 入选]
Eurobest, 2004 (Bronze Campaign)
[2004欧洲广告奖 系列广告–铜奖]

◆点评
在没有"放上"各个部位之前，人的头就是一个土豆头。

PlayStation十载光辉

1999年

EYES ON PlayStation！

SCEI仅仅用几个显示PS2硬件特征的数字就起到了相当于上百亿元的广告宣传效果，令得竞争对手世嘉DC原先的好调走势戛然止步，我们只能用“怪物”这个名词来形容这个万众期待的梦幻主机。虽然索尼的计划延既定步调有条不紊地进行着，但还是出现了许多意外的事件。PS主机市场的滑落速度远超过了预期，使得SCEI的利润大大下降。

虽然1999年度全球TV游戏产业出现了暂时的停滞现象，但绝大多数人坚信PS2将揭开全新的未来篇章……

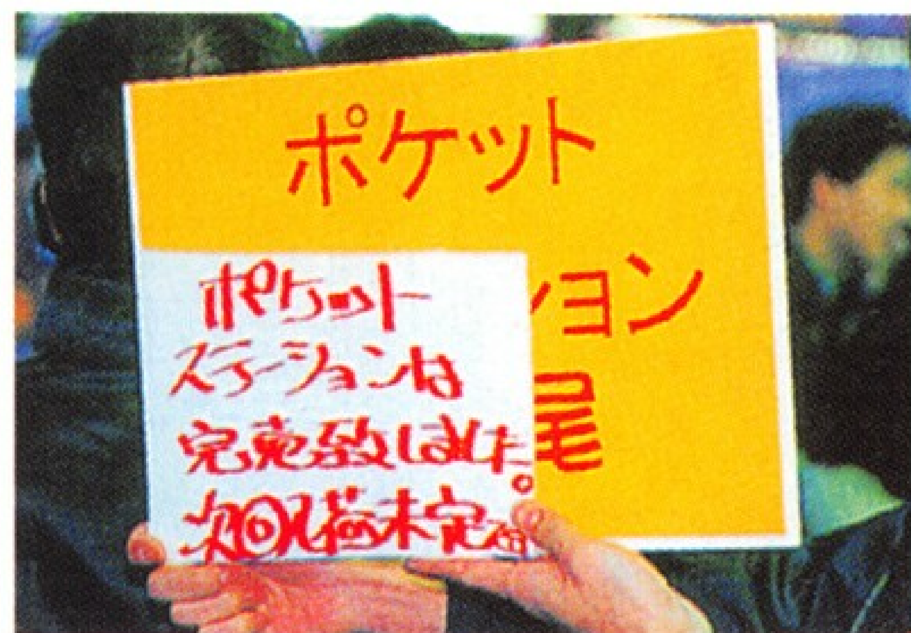
1月23日 PS主机的PDA系统PocketStation正式发售，首批30万台当天即被抢购一空，由于大受欢迎的缘故，曾经造成了长时间的缺货现象。同日，SCEI对PS主机实施了第6次价格调整，PS价格降至15000日元。



2月1日 Square的王牌音乐制作人植松伸夫宣布邀请中国香港地区的著名女歌星王菲演唱《FF Ⅷ》的主题歌《EYES ON ME》，这个合作契约的酬金高达百万美元。

2月11日 预定量超过200万份的《FF Ⅷ》发售，当天销量即超过218万份，至14日，首批出货280万份全部销售完毕。《FF Ⅷ》推出当周，PS主机的硬件销售量比前周猛增三倍，无论在日本本土还是世界其他地域，《FF Ⅷ》对发掘新规玩家发挥了巨大作用。

2月15日 美国威斯康星大学属下的科技研究学会发表了名为情感引擎（Emotion Engine）的高性能微型电脑处理器技术，开发中的次世代PS确定将应用该技术。

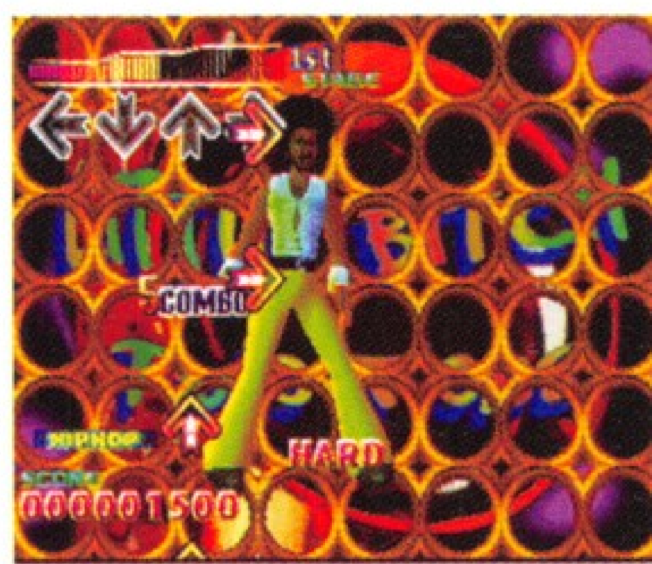


3月2日 SCEI在东京举办了盛大的“PlayStation Meeting 1999”发表会，久多良木健正式宣布了128位元PS后继主机PSX2，这款主机搭载了未来主流的数码媒体规格DVD，同时向下兼容PS软件。发表席间播放了SCEI和Square、Namco等旗下5大主力厂商制作的演示DEMO画面，画面之华丽令在场媒体记者鼓掌赞叹不已，久多良木健自信地宣称制品版的游戏画面将超过演示DEMO。

3月19日～21日 TGS春季展，SCEI并没有在会展中大举宣传PS2主机，好整以暇地把宣传重点放在PS的众多游戏软件，《生化危机3》和《GT赛车2》等一大批名作续篇依然吸引了多数人的眼球。

4月初 索尼集团举行了大型记者招待会，社长出井伸之向与会者发表了索尼集团上一年度的业绩，1998财务年度索尼集团的纯利润达到了创造纪录的4000亿日元，其中800亿日元来自游戏部门，SCEI的利润已经在索尼集团占据举足轻重地位。

4月10日 Konami发售了移植自街机的音乐节拍游戏《Dance Dance Revolution》，这款百万大作在世界各地掀起了不小的跳舞毯流行风潮。



5月12日～15日 一年一度的美国E3重新迁回场地规模更大的洛杉矶市国际会展中心，本届展会中SCEI的展台面积大大超过了去年，利用古惑狼和小恐龙斯派罗等著名偶像的巨大模型来吸引参观者注意。为了牵制世嘉和任天堂的举动，SCEI在展示区设置了与PSX2同等规格的电脑，隐藏在金字塔中的电脑演示了PSX2版《GT赛车》最新作的DEMO画面，该游戏强劲的光源反射效果令观展者印象深刻。索尼阵营还展示了大量PS用游戏软件，《生化危机3》、《GT赛车2》和《FF Ⅷ》成为全场瞩目的焦点。

5月24日 索尼和东芝合作生产PSX2用中央处理器芯片的合并公司“大分TS半导体”开始运作，SCEI社长久多良木健担任董事长。

7月 美国旧金山联邦地方法院就SCEI控诉BLEEM社开发PS模拟器案件做出裁决，BLEEM社完全胜诉，这是SCEI连续两次相关诉讼落败。BLEEM社不但开发和销售PC用PS模拟器“bleem！”，还计划开发对应DC版本。

7月9日 光荣公司正式发表了首款第三方软件厂商开发的PSX2用游戏软件《决战》。

7月22日 SCEI开发的PocketStation专用原创游戏《到哪里都在一起》大受青少年玩家欢迎，这款百万作品的主角多罗猫取代古惑狼成为了SCEI新吉祥物。

9月13日 SCEI再度召开大型记者招待会，社长久多良木健宣布次世代PS的正式名称为PS2，价格39800日元，发售日期为2000年3月4日，PS2可以播放DVD影片和向下兼容PS游戏等机能细节也得到了落实。招待会上还公布了PS2预定发售的软件名单，数量之多超出了人们的预期，其中不乏《星海传说3》、《真·三国无双》等知名大作。SCEI还宣布将投入1亿5千万美元用于PS2主机的行销预算。





9月15日，PS2官方网站开张。

9月17日～19日 TGS秋季展，SCEI首次正式对外公开展出PS2游戏，主要展示游戏有《GT赛车2000》和Namco的《铁拳TT》，《铁拳TT》因开发周期关系出现的场景BUG一度引发了话题。PS游戏仍然是整个展会的重头戏，除了《DQ Ⅶ》和《FF Ⅸ》等超级大作以外，SCEI充满野心的RPG力作《龙骑士传说》也倍受关注。

9月22日 Capcom名作《生化危机3 最终脱逃》发售，虽然销量比之前作略有下滑，依然取得了133万份以上佳绩，《生化危机》之父三上真司已经宣布该系列最新作将在世嘉DC平台推出。

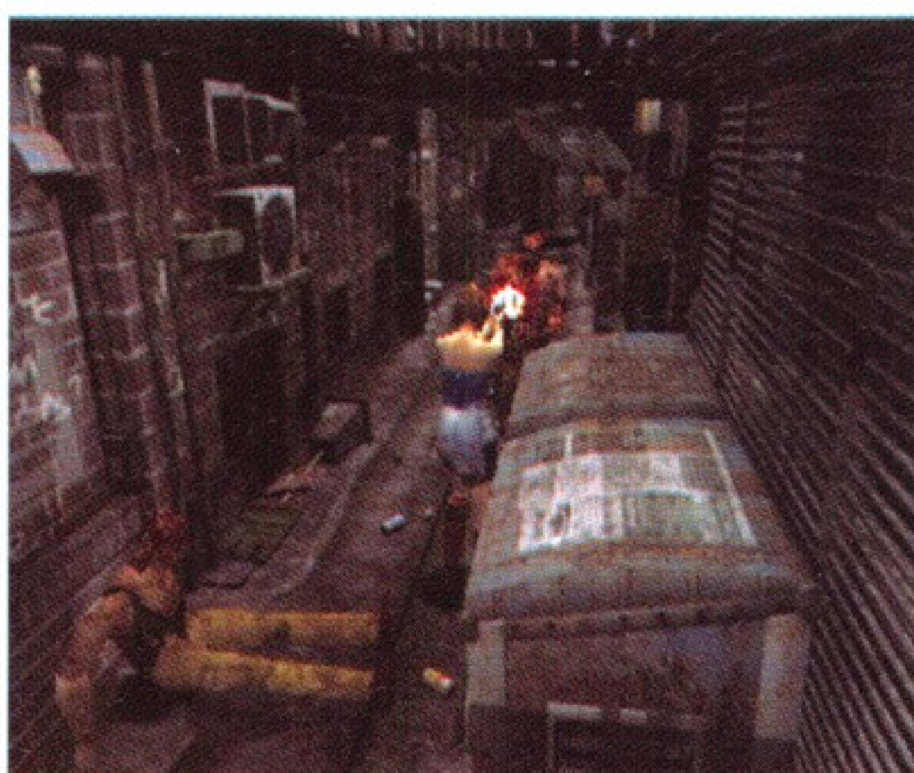
10月6日 SCEI社长久多良木健出席美国“微处理器论坛”，他在演讲中极力称赞情感引擎的硬件效能，表露了意欲挑战微型处理器巨头INTEL的坚定决心。

12月2日 SCEI期待的大作《龙骑士传说》发售，然而销量远低于预期。同日，SCEI再度公布PS全球出货新记录为7000万台，这个惊人数字标志着PS的成就已经完全超越了之前的FC和SFC。

12月11日 《GT赛车2》发售后气势不逊前作，年内即达到110万份以上销量。



12月年末商战，除了任天堂的携带游戏主机GBC以外，其他三大现行主流家用机的硬件销售量都比前一年大幅滑坡，评论家将这种状况归结为期待来年PS2发售的“买控”现象。由于日本经济出现了严重不景气，导致年末的软件销售非常疲软，《北欧女神传说》和《寄生前夜2》等大作的销量均不如预期。在欧美等其他主要市场，现行主机的软硬件销售也出现停滞状况。



成绩单 1999年 日版 PlayStation 软件销量 TOP30

（统计时间：1998年12月28日～1999年12月26日）

1位	最终幻想Ⅷ	Square 1999年2月11日发售	350万1588套
2位	BIOHAZARD 3最终脱逃	Capcom 1999年9月22日发售	133万9022套
3位	GT赛车2	SCEJ 1999年12月11日发售	114万5514套
4位	DDR	Konami 1999年4月10日发售	100万5441套
5位	大众高尔夫2	SCEJ 1999年7月29日发售	84万4552套
6位	达比赛车99	ACE II 1999年9月30日发售	79万8944套
7位	实况职业力量棒球99开幕版	Konami 1999年7月22日发售	75万1864套
8位	圣剑传说 玛娜传奇	Square 1999年7月15日发售	70万6342套
9位	恐龙危机	Capcom 1999年7月1日发售	67万6703套
10位	沙加 开拓者2	Square 1999年4月1日发售	67万5254套
11位	DDR 2nd Remix	Konami 1999年8月26日发售	66万2999套
12位	怪物农场2	Tecmo 1999年2月25日发售	64万0246套
13位	到哪里都在一起	SCEJ 1999年7月22日发售	62万8272套
14位	世界足球 实况胜利11人4	Konami 1999年9月2日发售	60万8352套
15位	特鲁尼克大冒险2 不可思议的迷宫	Enix 1999年9月15日发售	57万8227套
16位	超时空之轮	Square 1999年11月18日发售	56万5489套
17位	SD高达G世纪ZREO	Bandai 1999年9月15日发售	49万7966套
18位	廉价1500系列Vol.1 麻雀	D3 Publish 1998年10月22日发售	47万7453套
19位	最终幻想 精选集	Square 1999年3月11日发售	41万2148套
20位	拉米乐队	SCEJ 1999年3月18日发售	40万6376套
21位	皇牌空战3 电子时代	Namco 1999年5月27日发售	39万5212套
22位	古惑狼3	SCEJ 1998年12月17日发售	39万1121套
23位	狂热节拍	Konami 1998年10月1日发售	39万0193套
24位	廉价1500系列Vol.10桌球	D3 Publish 1999年4月22日发售	37万5532套
25位	电车GO！2	Taito 1999年3月18日发售	36万7486套
26位	妖精战士Ⅲ	SCEJ 1999年10月28日发售	34万1175套
27位	女神侧身像	Enix 1999年12月22日发售	31万1630套
28位	游戏王 真对战怪兽 封印的记忆	Konami 1999年12月9日发售	30万4012套
29位	世界竞技场3	Namco 1999年4月8日发售	30万3745套
30位	前线任务3	Square 1999年9月2日发售	29万8342套



最终幻想VIII



BIOHAZARD 3最终脱逃



GT 赛车 2



超时空之轮



SD 高达 G 世纪 ZREO



廉价 1500
系列 Vol.1 麻雀



DDR



大众高尔夫 2



达比赛车 99



最终幻想 精选集



拉米乐队



皇牌空战 3
电子时代



实况职业力量
棒球 99 开幕版



圣剑传说 玛娜传奇



恐龙危机



古惑狼 3



狂热节拍



廉价 1500 系列
Vol.10 桌球



沙加 开拓者 2



DDR 2nd Remix



怪物农场 2



电车 GO！ 2



妖精战士III



女神侧身像



到哪里都在一起



世界足球 实况胜利 11 人 4



特鲁尼克大冒险 2
不可思议的迷宫



游戏王 真对战怪兽
封印的记忆



世界竞技场 3



前线任务 3

最终幻想VIII

《最终幻想VIII》在系列历史中的影响力是毋庸置疑的，其鲜明的创作理念与另类的制作风格使其堪称"《最终幻想》系列"中最辉煌的叛逆者。



发售于1999年情人节前夕的《最终幻想VIII》完美地诠释了"爱"这个主题。在那个寒冷的冬天，对于在橱窗外排成长龙满怀憧憬地等待着的玩家们而言，他们即将怀抱回家的并不仅仅只是一包游戏软件那样简单，那是一种幸福的温暖。

盘片放入碟仓后，首先映入玩家眼帘的是精彩绝伦的片头CG，就当时的技术水平而言，这段动画堪称神来之笔，即使在今天也足以归入"神作"一列。可以毫不夸张地说，在正统"《最终幻想》系列"的片头CG里，本作给玩家留下的印象是最为深刻的，许多人在看到这段动画后从而便陷入FF8的深邃世界无法自拔，因为它将唯美的意义诠释得淋漓尽致。

在《最终幻想VIII》的世界里，真实比例的3D角色游戏游走在绚丽的2D背景画面之间。为了凸现游戏世界的恢宏与魅力，在SQUARE美工小组的全力打造下，每一座建筑物都被设计得美轮美奂，每一条街道都展现出迷人的风采，足以令人流连忘返。壮阔且不失雅致与神秘的世界观确定后，一层层引人入胜的故事情节便就此在众人眼前铺开，虽说某些情节略显经不起推敲，但气势磅礴的召唤魔法，华丽的过场动画与优美的背景音乐使得狂热的玩家们完全被这席丰盛的幻想大餐所征服，片末王菲的一曲《Eyes on me》更是彻底将疯狂的筵席推至高潮。尘埃落定之后，新玩家们依然沉浸在不绝于耳的绕梁余音中，老玩家们则隐约觉得自己不过是看了一场阴差阳错的电影，而SQUARE则美滋滋地包了一架飞机去夏威夷度了圈假——以此来庆贺本作全球800万的销量。总之，单从市场的反映来看，这是一款游戏最为成功的结局。

游戏在初期给玩家设置了双主角的悬念：主角斯考尔与影子主角拉格纳。由于拉格纳的几次出场均是在斯考尔的梦境之中，使得这份作为伏笔的暗线一直令玩家在游戏过程中反复揣摩。直到故事末尾，拉格纳与斯考尔的父子关系才被暗示出来，然而这份隐喻的情节与二人擦肩而过却懵然不知的命运不由得令人扼腕叹息，主辅二线至此合二为一，思前想后，颇有恍若隔世之感。

SQUARE之所以将"《最终幻想》系列"移师至PS平台的理由之一是为了彻底地贯彻自己"游戏电影化"的理念。在《最终幻想VII》里，由于技术力不足的原因，大量的CG动画虽然能够给玩家带来全新的视觉震撼，但终究在画面表现上力不从心。而《最终幻想VIII》则将动画的视觉冲击力蓦地提升到了一个新的高峰：激昂雄壮的片头CG自不必提，浪漫诗意的舞池相会也不必说，至于伴随着《Eyes on me》缓缓谢幕的结束曲则是仅可意会的传世经典，其实单就列车上那一段CG与游戏互动的场景，我们便可看出如此将CG的魅力展现得淋漓尽致的创新手法实属难能可贵。

然而，过于另类的系统设定使得本作成为了系列老玩家们的众矢之的。由于魔法吸放系统及召唤兽装备能力的引入，令游戏取消了传统的装备品与魔石，如此一来，高级魔法究竟值不值得使用便成了鸡肋所在。此外，游戏中的怪物等级是依据队伍平均等级而定的，这无形中使得RPG的练级之路成了无意义的摆设，再加上过于强横的必杀技设定，令老鸟们纷纷开始挑战低等级"裸奔"之道，搞得系列FANS们大呼世风日下人心不古。

作为战斗的主要手段，召唤兽们的发招动画制作得非常精彩，但时间一长无法按键跳过的弊端则开始挑战起玩家们的耐性。其实，对于熟练的玩家而言，本作里召唤兽的存在价值仅限于能够辅助角色装备指令而已，一旦平安度过初期的几场战斗后，召唤兽便根本没有在战斗中出场的价值。相对于能损敌HP十几二十万的必杀技，就连最强的召唤兽伊甸也显得那样软弱无力。

需要特别指出的是，《最终幻想VIII》的迷你卡牌游戏在流程中占据着举足轻重的作用。它不但风格清新有趣，规则简单易懂及卡片装潢精美，更重要的是玩家能在卡牌游戏胜利后取得对方的稀有卡片来精制出珍贵道具。卡牌游戏非常自由，玩家几乎可以向全部NPC进行挑战，虽然世界各地的卡牌规则在细节上略有不同，但仔细钻研后你终究会找出对自己最为有利的战术。由于大部分的稀有道具都可以经由卡片变化得来，因此四处疯狂收集卡片占据了许多玩家们的大部分游戏时间。曾有人借此笑称《最终幻想VIII》为桌面类游戏，实不为过。

这些年来，据国内各权威媒体的调查表显示，《最终幻想VIII》是中国玩家们最为熟知并喜爱的RPG游戏，难能可贵的是，其中的PC玩家亦不在少数。在国内众多FF的专门论坛里，《最终幻想VIII》的版块始终是最大最热闹的版块——同时也是最容易引起争论的版块。然而，不论有着怎样的优缺点，她在系列历史中的影响力是毋庸置疑的，其鲜明的创作理念与另类的制作风格使其堪称"《最终幻想》系列"中最辉煌的叛逆者。

《最终幻想VIII》所获奖项：
1999年CESA最佳游戏大赏/CG MOVIE奖
主题曲《Eyes on me》获日本唱片协会GOLDEN DISC大赏

寂静岭系列

现在的《寂静岭》已经是一个有着庞大世界观以及深厚文化底蕴的艺术作品，在这个独特的游戏世界里有着无数的可能性，只要你拥有足够的想象力，这个世界就有无限的秘密可供挖掘。


《寂静岭》就好像一面看透玩家心灵的镜子。

“《寂静岭》系列”经过了3代游戏的沉淀和积累（我们姑且先把第四作单独出来，原因后述），从当时PS一代作品的剑走偏锋到今天的独树一帜，这个系列已经从开创之初的略显稚嫩到今天的成熟厚重，现在的《寂静岭》已经是一个有着庞大世界观以及深厚文化底蕴的艺术作品。在这个独特的游戏世界里有着无数的可能性，只要你拥有足够的想象力，这个世界就有无限的秘密可供挖掘，并且根据个人的理解力的差别，每个人都能体会到不同的《寂静岭》这正是这个游戏充满魅力的地方。

系列第一作《寂静岭》最早发售于1999年1月31日（美版），当时正是《生化危机》大行其道之时，恐怖动作冒险游戏正在兴起，Konami也顺应其道推出了这款号称“心理恐怖AVG”的作品。

游戏讲述的是一名名叫Harry的男子在携带自己7岁的女儿Cheryl去寂静岭旅游途中遭遇车祸，自己和女儿失散，Harry开始在寂静岭这个被迷雾笼罩的小镇里寻找自己的女儿，在寻找的过程中，他逐渐发现这个小镇被一个邪恶的诅咒所控制，而背后这股黑暗力量来源于一个名叫Dhalia的女巫，这名女巫因为信奉某种黑魔法在7年前烧死了自己和她的女儿，而Cheryl正是Harry在7年前路过寂静岭时收养的弃婴，整个游戏就是在这样一个错综复杂的背景下展开的。

游戏的画面在当时而言并不算出色，因为采用了全3D的制作方式，所以无论是人物还是场景都看起来十分粗糙，整个画面的色调也是灰灰的，并且由于PS机能的限制，制作小组不得不采用迷雾笼罩的方式来遮掩远处无法演算的场景，但是未曾想这种委曲求全的处理方式竟然大受欢迎，正是由于对远方的未知而产生了一种特殊的恐怖感和压抑感，配合游戏的背景设定，十分贴切得体地将一个令人不寒而栗的寂静岭世界展现在玩家面前，迷雾也从此成为了“《寂静岭》系列”独此一家的标志之一。另外游戏中贯穿着一种以金属摩擦声和低沉的类似哀嚎的人声所组成的音乐，让人听起来就无形地产生一种烦躁感，这也成了系列的标志之一，在后来作品中的音乐也都继承了这种风格。

《寂静岭》是整个系列的基石，宗教背景的引入与教会的登场等等一些元素成为了研究这个系列的世界观时最原始的资料来源，也由此定下了整个系列的基调。特别是表里世界这种介乎于现实与梦境之间的世界观设定成为这个系列的标志之一而在后来的作品中都有保留。由于是系列的第一作，主要在营造恐怖气氛上着墨较多，对于登场人物的描写以及整个故事世界观的建立上并未刻画得太深，同时也遗留下诸多有关人物和背景的疑问，直到后来续作的出现。

2001年9月24日，承载着为PS2主机展示机能目的的《寂静岭2》隆重登场了，令人惊讶的是，制作小组完全放弃了前作的故事主线而另起炉灶制作了本作，而这种重新来过的魄力与勇气换来的是游戏内涵的大幅度强化与深入，也使得本作成为了系列中评价最高、讨论最多的一作。

游戏的主角James Sunderland忽然接到了三年前因病故去的妻子Mary的来信，信中提到他们曾经在寂静岭的“Special Place”有过约定，为了搞清楚这封信的来历，James驾车来到了寂静岭，在寻找妻子的过程中他遇到了患有自闭症的Angela，神经过敏并有暴力倾向的Eddy，还有一个天真可爱、似乎不受怪物影响却老是和他作对的Laura，而更令他惊奇的是，有一个和他妻子长得一模一样名叫Maria的奇怪女子出现在他的身边，而她经常被一个三角头的怪物所纠缠，活生生地死在James面前然后又在另一个地方活生生地出现在James面前。在历经各种磨难之后，James终于在Toluca湖畔的Lakeview Hotel的302房间——几年前他和Mary度蜜月的地方——找到了Mary留给他的一盘录像带，并因此发现了整个事件的真相。

和1代的宗教故事主线所不同的是，2代给人的感觉更像是一本心理小说，当玩家慢慢进入James的内心抽丝剥茧寻找Mary的存在并最终发现残酷的真相时，应该是所有玩家都会被这种发自心底的冲击力所震撼。而游戏中的其他人物也都有着各自不同的背景：Eddy从小因为身体肥胖而屡屡遭到同伴的取笑，终于有一天他因为无法忍受某人的耻笑而失手杀死了他，事后由于过于恐惧而对自己的记忆产生了逃避，来到寂静岭后这种深藏在心底的罪恶感不断地搅扰着Eddy，最终他还是了解到了自己杀人的事实而死在了James的枪下；Angela则更加令人可怜，自小便不断地被自己的父亲进行着性侵犯，从而留下了严重的心理阴影，终于在一次反抗中出于自卫而杀死了自己的父亲，无法接受自己弑父的事实而来到了寂静岭，但是寂静岭的诅咒只会将人类心底的罪恶感无限放大然后展现到恶人面前，Angela最终也未能摆脱死在自己罪恶感之下的命运；Laura是寂静岭中惟一一个不带有任何罪恶的人，所以在她眼里看不到任何恐怖的怪物，正

因为她是以前Mary的病友，所以她知道很多Mary与James之间的事情，这也是她总与James对着干的原因，与其他一些负罪的人相比，她就好像是一个道德的标尺，同时也是一个引导者，正是在她的帮助下，James才完成了自己的赎罪，平安离开了寂静岭。

本作最大的特色就是这种开放式的故事结构，每个人都能从不同的角度来体验游戏并最终得出只属于自己的结论，这正是制作小组想要达到的目的。游戏发售一年后，制作小组又制作了一部本作的加强版，主要增添了Maria独有的一段遇到James之前的剧情，使得Maria这个人物更加趋于完整化，同时也推翻了之前“Maria是James想象出来的”说法，让整个剧情又增添了新的讨论点。此外本作的宗教背景也和前作进行了联系，让整个系列的世界观得到了统一。

由于2代作品所引起的争论依然无休无止，2003年5月31日发售的《寂静岭3》则避开了2代的任何相关内容，将故事主线拉回到1代上，玩家们对这一代的兴趣相当之高，以为通过这一部作品对1代留下来的疑问进行补充和说明，但是最终的结果是，在解答了很多疑问的基础上，又衍生出许多新的问题。但是无论是从技术角度还是从叙事角度来说，本作可以说是整个系列中最为完美的一部作品。

游戏剧情紧接着1代的完美结局，Harry带着Alessa转生的圣婴——Heather一起逃离了寂静岭，为了躲避教会的追捕，他们搬到了一个不为人知的小镇，Harry也向Heather隐瞒了她的身世，平平安安地度过了17年的时光，直到Heather长大成人。但是教会从未放弃过追捕Heather，Dhalia在1代死去之后，Alessa的幼年好友Claudia掌握了教会的大权，为了找到Heather，Claudia以Harry涉嫌绑架为名雇佣了私家侦探Douglas，虽然Heather拒绝和去见Claudia，但是整个仪式已经秘密开始了，等到Heather回到家中才发现父亲已经被Claudia派来的杀手杀害了，在查看了父亲留下的日记之后她了解到了整个事情的真相，决定独自前往寂静岭与自己的身世做个了断。而在故事的结局中，Heather成功地阻止了整个仪式并杀死了变成怪物的Claudia，在恢复了自己Cheryl Mason的身份后永远地离开了寂静岭。

3代的故事并没有2代那样错综复杂，也正得益于1代所做好的铺垫，3代在叙事上相当顺畅，整个游戏的剧情从头至尾一气呵成，并没有太多需要去挖掘或者要停下来思考的地方。3代对1代所遗留下来的问题一一作了合理的解释，对整个系列的世界观进行了丰富与补完，同时也在很多地方留下了伏笔，为续作做好了充分的准备。

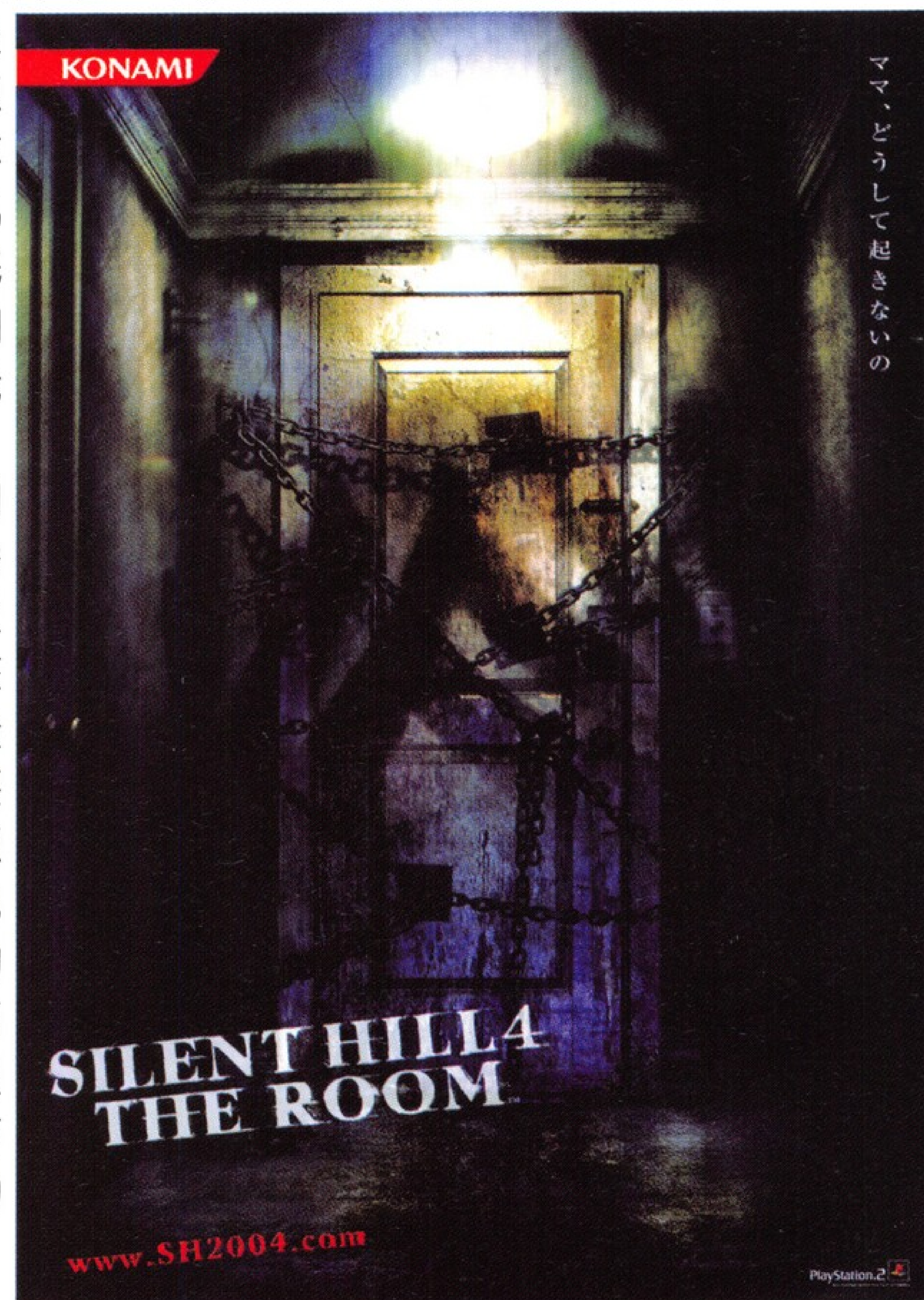
另外从技术方面来说，3代也是表现得相当完美的一作，迷雾、收音机、手电筒等系列标志性的物品在本作中表现得最为出色，人物的建模、怪物的设定、场景的刻画都达到了系列的顶峰，人物的对话，过场动画的演绎也几乎都无可挑剔，特别是寂静岭独有的那些晦涩的迷题也都设置合理令人欲罢不能，虽然本作引起的话题不如2代那么多，但是本作的成功是不可否认的。

之所以在开头要将第4代作品独立出来讲，是因为本作是变化最大最彻底的一作，在2004年6月17日发售的《寂静岭4》是系列中惟一一部带有副标题的一作（原名为《Silent Hill 4：The Room》），本作除了继承系列的宗教世界观之外，几乎对所有的原系列成功要素进行了彻底的改革，但是很显然这种改革没有得到玩家的认同，惨淡的销量和不佳的评论证明了本作的失败。

游戏的故事并不是太难理解，亨利的从噩梦中醒来后发现自己被锁在了房间里，而惟一通往外部世界的大洞却又将他引向一个个诡异的未知世界里，在这些世界里，亨利看到的每一个活人最后都死在了他的面前，亨利想尽办法要摆脱这个噩梦，后来亨利发现这一切原来是一个安排好的宗教仪式，而自己也是这个仪式祭品之一，为了拯救自己的命运，亨利开始了寻找出路的历程，而这一切背后的主使杀手苏利文其实也只是为了见一见他的妈妈，不过在最后，亨利还是成功地摆脱了自己的宿命，成功逃脱了自己的房间。

游戏首先是取消了这个系列几大标志，迷雾不再笼罩着游戏世界、收音机也不再作响、手电筒更是毫无用处，这样一来游戏的恐怖感就大打折扣，在携带道具方面本作也做了限制，于是玩家为了解开某些迷题就不得不在表里世界不停地穿梭，给人以强迫拖延游戏时间的感觉，另外说到迷题，本作的迷题也一改系列那种拥有丰富知识性的文字迷题，改成了类似《生化危机》那样需要到处寻找道具的动作迷题，游戏还大大增强了动作性，需要打斗的地方比前几作要多得多，但是系列向来强调的“逃避敌人”却被削弱得干干净净。综上所述，本作相比前几作来说已经面目全非，是“最不像《寂静岭》的《寂静岭》”，这是让人非常遗憾的一点。

总而言之，“《寂静岭》系列”贯穿了PS家族发展的每一个历程，仅从画面上来说，这个系列的每一作都是当时画面最为出众的游戏之一，系列的第5代作品已经确定将在PS3上推出，相信已经步入成熟的《寂静岭》将在新世代主机上继续展现它独有的魅力。



恐龙危机系列

PS 的诞生无疑为这些大块头的史前生物重现在游戏机上提供了先决条件，于是 Capcom 就为我们带来了《恐龙危机》。



第一次在游戏机上看到这么逼真的大家伙，真是被震住了。

1993年，好莱坞大导演斯蒂芬·斯皮尔伯格的科幻电影《侏罗纪公园》震撼了全世界，一股“史前生物热”席卷全球，而4年之后的续集《失落的世界》再度将这股热潮引发，游戏公司也纷纷推出以恐龙为题材的游戏。PS的诞生无疑为这些大块头的史前生物重现在游戏机上提供了先决条件，但如何定位一款以恐龙为题材的游戏，许多游戏公司的作品都没有给玩家一份满意的答卷。

1999年初，Capcom公开了一款名为《恐龙危机》的A·AVG。这款作品由《BIOHAZARD》的生父三上真司担任制作人和导演，游戏的企划人员还包括日后成长为第四开发部主力制作人的小林裕幸。当时与《恐龙危机》同期进行开发的作品是《BIOHAZARD3》，《BIOHAZARD》系列的大成功让Capcom下定决心开拓新的同类型品牌，而由时任第四开发部部长的三上真司亲自带队开发一款原创游戏，这本身就说明了游戏必定将成为佳作。

游戏讲述了致力于研究一种特殊能源的盖克博士（Dr.Kirk）在一次实验事故中意外丧生，但随后不久竟然传出了他出现在某大海孤岛上的消息！由于涉及到国家机密，政府便派遣了一支特殊部队S.O.R.T.（Sercret Operaion Raid Team，秘密军事行动搜索部队）前往小岛上调查，游戏的主角蕾吉娜便是S.O.R.T.中的一员。但她未曾想到，在小岛上迎接她的，竟然是一群史前生物——活的恐龙！随着游戏剧情的发展，蕾吉娜逐渐接触到这种被称为“第三能源”的特殊能源那可怕的破坏力——正是由于盖克博士的一次错误实验才导致发生了时空扭曲，大量的恐龙来到了这座小岛，引发了岛上的惨剧。

游戏的操作方式与《BIOHAZARD》系列相同，背景是完全3D化的，切换场景、改变视点时更加一气呵成，在突发剧情时还会有大迫力的特写镜头，这也是2D预渲染背景的《BIOHAZARD》所无法做到的。蕾吉娜是一名特种部队的优秀战士，在游戏中将要面对的是行动迅速极富攻击力的恐龙，因此游戏的整体节奏要比《BIOHAZARD》更快，在游戏中还存在着“即死剧情”的设定，对玩家更是严峻的考验。

游戏最有特色的地方在于“选择分支”系统，在某些时候游戏会要求蕾吉娜在很短的时间内做出判断，比如“你是相信谁？”又或者“你决定听从谁的建议如何行动”等等，玩家的选择会影响到游戏的最终结局，游戏提供了3个不同的结局，虽大同小异，但确实为游戏增加耐玩性。

《恐龙危机》最终在全世界销量成功突破200万套，这对于一款原创游戏来说，是一个相当出色的成绩，Capcom的“危机系列”又多了一张王牌。

2000年E3展，《恐龙危机2》正式公开。《恐龙危机2》原定为PS2游戏，但PS2初期开发工具的不足导致游戏的开发难度较PS更高，令本来就处于几个游戏同时开发状态的Capcom第四开发部苦不堪言，最终只能改回到PS上开发。《恐龙危机2》由前代的企划小林裕幸担纲制作人，这也是他以制作人身分参与的首款游戏。

《恐龙危机2》的故事发生在前作的一年后，“第三能源”失控事件得到控制，这种究极型态的能源被军方回收，政府也建立了一座大型的都市开始对这种能源进行更加细致的研究。但是研究的过程中，由于研究人员过于急进以及“第三能源”本身的不稳定状态，导致了一场更可怕的意外——包括这座都市、全部的军事研究基地以及拥有1300名居民的住宅区都在倾刻之间凭空消失，取而代之的，竟是一片茂密的原始森林……

《恐龙危机2》的主角变成了两名，分别是蕾吉娜和狄兰。本作更加强调动作性，而将解谜部分彻底弱化，新增的连击系统、武器购买系统将游戏的动作性推向同类游戏的最高峰！

和前作一样，本作依然在“时间旅行”和“空间转移”上大作文章，编剧巧妙地将“时间悖论”融入游戏的剧情，圆型叙事风格让玩家的感觉相当奇妙。不过最令人遗憾的是游戏的剧情到了最关键的地方却像播连续剧那样突然收场——而多年之后Xbox版的《恐龙危机3》也对后续故事没有任何交待，的确是喜欢该系列玩家的一大憾事！



女神侧身像

“一起去吧，如果一个人想不通的话，那就让我们一起来想。”
“再见，我对你说谎了，对不起……”
“失去最重要的东西的那些人，让他们怎么办？”
“我还不想死……”
“和我一起活下去吧……”
女武神静静凝听着人类的呻吟，勇者的战魂在她的手心散发出温和的微光，她将带领他们去参加那场已经早已注定的诸神的黄昏。



知道tri-Ace这个公司当然是从有几个制作人离开Namco的《传说》小组建立新公司的事情开始，他们的《星之海洋》无论从战斗还是系统无疑是在向《传说》挑战。tri-Ace并不是个高产的公司，甚至可以说是低产，从《星之海洋》（以下简称《SO》）开始，至今加上即将要发售的《凡人物语》也才只有6个游戏。但tri-Ace绝对是一个追求高品质的游戏制作商，每一作游戏都可以堪称经典，即便是GB版的《星之海洋 蔚蓝星球》也并有因为主机性能不高而有所缩水，丝毫不觉得因为是掌机而有怠慢的嫌疑。而tri-Ace的游戏最有特点的就是它那绝佳的手感以及动作的流畅感，全手动的人物操作、流畅的动作、华丽的必杀，这让它在玩家心中留下了“tri-Ace出品必属精品”的极佳口碑。

不算《凡人物语》，tri-Ace至今为止所出的游戏只有两个系列，一个是《星之海洋》，一个就是《女神侧身像》（以下简称《VP》）。准确地说《VP》并不是一个系列，因为这个“系列”只有这一款游戏。《VP》的出现，可以说颠覆了至今为止RPG的传统模式，平时的迷宫探索完全就像一款动作游戏，对跳跃的高要求、用冰块当垫脚石、用冰块来反射光线解开谜题，这些动作游戏的要素当时让好多玩家叫苦不迭，但游戏的优秀品质又有致命的吸引力，玩家就在这种又恨又爱的复杂心情下陷入了制作人的陷阱。

如果说像《传说》、《SO》那样在战斗中加入动作要素是创新的话，那《VP》的战斗无疑是革命。PS的○×□△分别对应了四名角色，打击敌人时会让CP槽上升，当到达100时可以放出华丽而强大的决之技，而魔法师如果装备了可放大魔法的杖的话还能发出效果更炫的魔法。因此在战斗时必须考虑每个角色技的性能以及连击数，这样，在安排出场人物时就必须有所选择。如何合理安排参战人员，这也是游戏考验玩家头脑的地方。

游戏中角色除了升级时能家能力外，还能通过学技来提升能力，而神界也会提出需要相应能力的战魂，这样才能得到好的评价，从而拿到好道具。

《VP》还有一个具有致命吸引力的地方，那就是它的剧情。游戏有一开始有三种难度可以选择，而为了看到完美的剧情那就必须选择Hard难度，并且还要触发一系列的隐藏事件。游戏的人物刻画是相当成功的，可以说从来没有哪个游戏能够在人物描写上能够达到《VP》这样的水平。游戏的进行必不可少的部分就是收集战魂，而每个战魂都有他们各自的故事，亲情、友情、爱情、牺牲、背叛、理解、宿命，在游戏中我们能够深刻体会到这些词汇的含义。不管是杰拉德的天真还是亚琉泽的狂傲，不管是罗法对朋友的信任还是洵对妹妹的爱，甚至那恶劣的巴德拉克都有让人觉得可爱的地方，当然，像天才魔法少女梅尔蒂娜、亦正亦邪的死灵法师理查德、高贵典雅的芙蕾这些人气角色就更不用说了。当我们深入剧情之后，我们仿佛可以对生命有了一个新的认识，我们会更加珍惜生命，这也许是这款游戏能够带给我们最宝贵的财富吧。

游戏的隐藏迷宫完全就是对玩家的耐心、实力的挑战，三名隐藏人物可以在迷宫中收到，并且还有强力的隐藏BOSS等待着玩家去挑战，更有破坏游戏平衡性的武器以及开发人员日记这些让玩家垂涎三尺的东西，可见这款游戏做得有多么细致，难怪有人至今都还对这款游戏乐此不疲。

但是瑕不掩瑜，游戏在剧情上却有一个失误，那就是由于对个人角色的刻画太过成功，以至于疏忽了游戏的主线剧情。太多的人物情节分散了主线的看点，以至于有人说看《VP》的主线剧情还没有看单个人物的剧情来得爽。当然，tri-Ace的游戏多BUG也在这款游戏中得到了充分体现，比如无故死机、声音收集忽然达到100%（良性BUG的典范）等。但不管怎样，这款游戏都是可以写进RPG历史的一部佳作了。

Konami音乐游戏系列

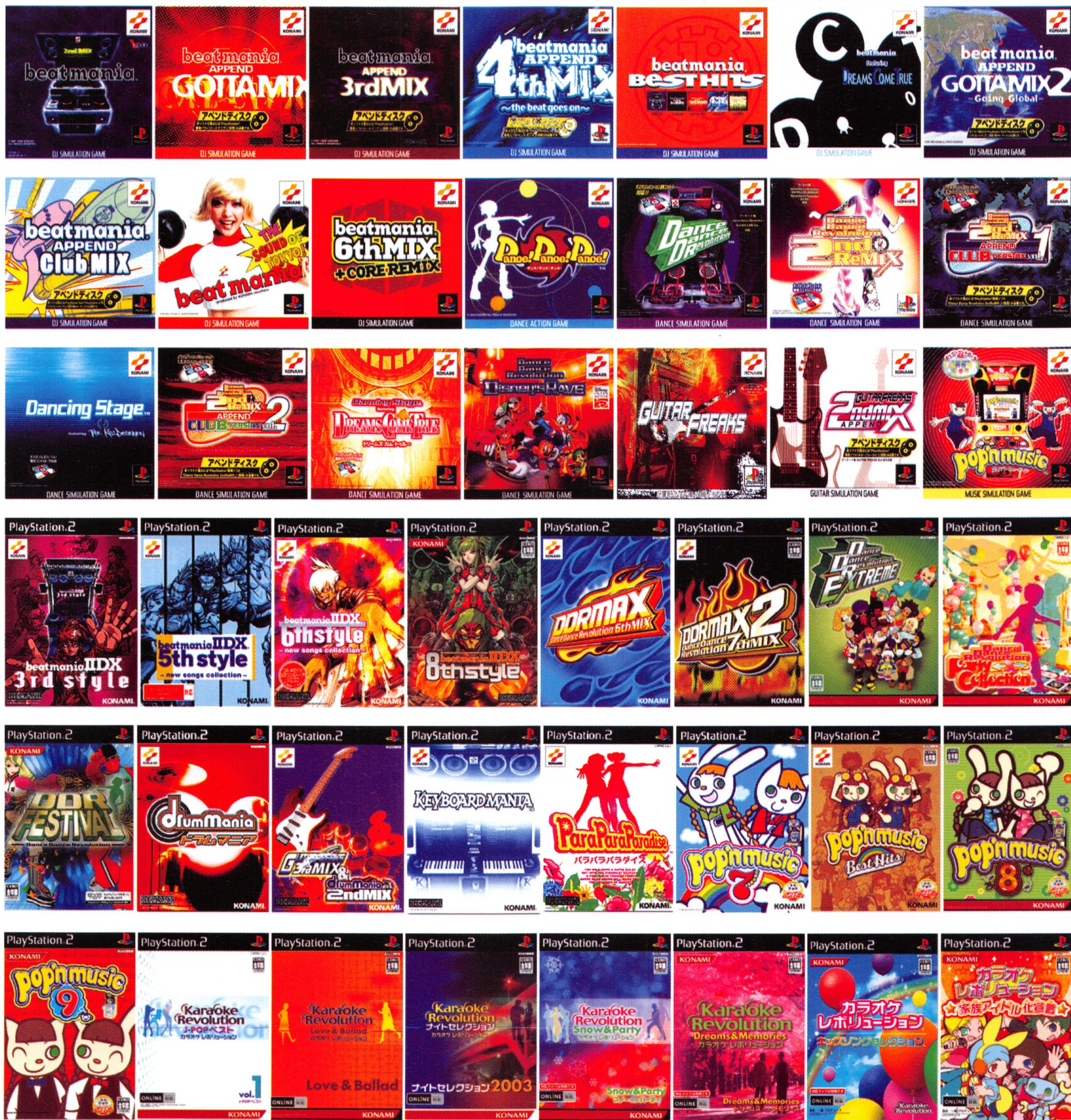
机种	发售日	游戏名称
PS	1998-10-1	beatmania
PS	1998-10-29	beatmania 3rd MIX mini
PS	1998-12-3	DANCE！ DANCE！ DANCE！
PS	1998-12-23	beatmania append 3rd MIX
PS	1999-2-25	pop'n music
PS	1999-4-10	Dance Dance Revolution
PS	1999-5-27	beatmania APPEND GottaMix
PS	1999-7-29	GUITAR FREAKS
PS	1999-8-26	Dance Dance Revolution 2nd Remix
PS	1999-9-9	beatmania APPEND 4th ～the beat goes on～
PS	1999-9-14	pop'n music2
PS	1999-11-25	DDR 2ndReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1
PS	1999-12-9	Dancing Stage featuring TRUE Kiss DESTiNATiON
PS	1999-12-9	beatmania (Konami The Best)
PS	1999-12-22	DDR 2ndReMIX APPEND CLUB VERSION Vol.2
PS	2000-2-10	pop'n music3 APPEND DISC
PS	2000-2-24	GUITAR FREAKS APPEND 2nd MIX
PS	2000-3-2	beatmania APPEND 5thMIX ～Time to get down～
PS	2000-3-4	drummania
PS	2000-4-20	Dancing Stage featuring Dreams Come True
PS	2000-5-25	pop'n music2(Konami The Best)
PS	2000-6-1	Dance Dance Rvolution 3rd MIX
PS	2000-7-27	pop'n music ANIMATION MELODY
PS	2000-7-27	beatmania BEST HITS
PS	2000-7-27	beatmania featuring Dreams Come True
PS	2000-9-7	beatmania APPEND GOTTAMIX2 ～Going Global～
PS2	2000-9-21	KEYBOARDMANIA
PS	2000-10-12	pop'n music4 APPEND DISC
PS2	2000-11-2	beatmania II DX 3rdStyle
PS	2000-11-22	pop'n music DISNEY TUNES
PS	2000-11-30	DDR Disney's Rave
PS2	2000-12-7	GUITAR FREAKS 3rd MIX & drummania 2nd MIX
PS	2000-12-21	beatmania APPEND CLUB MIX
PS2	2001-3-15	ParaParaParadise
PS	2001-3-29	beatmania THE SOUND OF TOKYO！
PS2	2001-3-29	beatmania II DX 4th style new songs collection
PS2	2001-8-30	beatmania II DX 5th style new songs collection
PS	2001-9-20	DANCE DANCE Revolution 5th MIX
PS2	2001-9-20	GUITAR FREAKS 4th MIX & drummania 3rd MIX
PS	2001-9-27	beatmania BEST HITS(Konami The Best)
PS	2001-11-22	pop'n music5
PS	2001-11-22	beatmania THE SOUND OF TOKYO！ (Konami The Best)
PS	2002-1-31	beatmania 6thMIX + CORE REMIX
PS	2002-2-7	MARTIALBEAT
PS2	2002-5-16	DDRMAX –Dance Dance Revolution 6th MIX–
PS	2002-6-27	pop'n music6
PS2	2002-7-18	beatmania II DX 6thstyle –new songs collection–
PS2	2002-11-21	pop'n music7
PS2	2003-2-27	pop'n music Best Hits
PS2	2003-4-24	DDRMAX2 –Dance Dance Revolution 7th MIX–
PS2	2003-7-3	pop'n music8
PS2	2003-10-9	Dance Dance Revolution EXTREAM
PS2	2003-11-20	Karaoke Revolution～J-POP BEST vol.1～
PS2	2003-11-20	Karaoke Revolution～J-POP BEST vol.2～
PS2	2003-11-20	Karaoke Revolution～J-POP BEST vol.3～
PS2	2003-11-20	Karaoke Revolution～J-POP BEST vol.4～
PS2	2003-11-20	Karaoke Revolution～Love & Ballad～
PS2	2003-11-20	Karaoke Revolution～Autumn 2003～
PS2	2003-12-11	Dance Dance Revolution Party Collection
PS2	2003-12-18	Karaoke Revolution～Snow & Party～
PS2	2003-12-18	Karaoke Revolution ～アニメソングセレクション～
PS2	2003-12-18	Karaoke Revolution～J-POP BEST vol.5～
PS2	2003-12-18	Karaoke Revolution～J-POP BEST vol.6～
PS2	2003-12-18	Karaoke Revolution～J-POP BEST vol.7～
PS2	2003-12-18	Karaoke Revolution～J-POP BEST vol.8～
PS2	2004-2-19	pop'n music9
PS2	2004-3-18	Karaoke Revolution～J-POP BEST vol.9～
PS2	2004-3-18	Karaoke Revolution～Dreams & Memories～
PS2	2004-4-22	Karaoke Revolution ～キッズソングセレクション～
PS2	2004-7-22	Karaoke Revolution～ファミリーパック～
PS2	2004-7-22	Karaoke Revolution★家族アイドル化宣言★
PS2	2004-11-18	pop'n music 10
PS2	2004-11-18	DDR FESTIVAL Dance Dance Revolution
PS2	2004-11-18	beatmaniaIIDX 8th Style



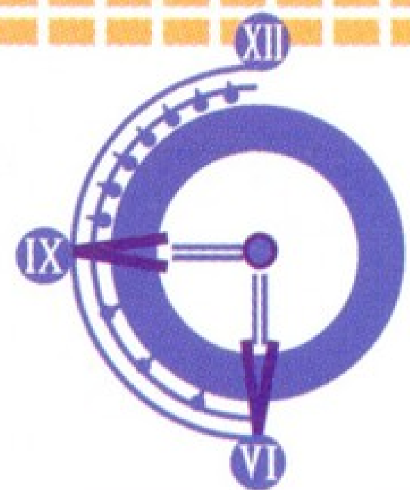
1997年12月，当一款名为《beatmania》的另类游戏出现在日本的大型电玩中心时，很多人都不会想到，在其后的七年时间里，音乐节奏游戏分支出了十几个系列，各版本的作品数量超过了200部！这类游戏的操作方式并不新鲜，当光标落到指定的位置时就按下相应的按键，但当这种简单的游戏形式与音乐和特殊的操作装置结合在一起时，其创意却为当时萧条的街机业注入了新鲜的动力。一个以前只是被归入ETC的游戏类型终于有了自己的名字——MUG。

缔造这个音乐游戏大家族的最大功臣就是Konami的BIMANI小组。在《beatmania》街机大受好评，且PS移植版销量一举突破50万后，BIMANI便专门从事街机音乐游戏的开发、制作与移植，且确立了快速推出街机后续作品、快速移植家用机的经营策略，在街机和家用机上制造出双赢的局面，仅BIMANI品牌移植作品的合计销量就在600万以上。虽然这种策略使Konami长期稳居MUG老大的位置，但是这种非理性的极速膨胀实际上也破坏了MUG长久发展的可能。1999年前后，随着《DDR》引发的“全民皆舞”的MUG狂潮，音乐游戏迅速进入巅峰期，但此后五花八门的各色版本一拥而上，(有时两个版本间隔还不到2个月)在受到其他厂商特别是韩国音乐游戏的冲击后，BIMANI的开发理念也变成了一味增加新曲与提升难度，但这种做法显然已经很难挽留日渐丧失新鲜感的玩家，市场全面饱和使音乐游戏在2000年后迅速衰退。如今，已经不是《DDR》两个月能狂卖72万的时代了，音乐游戏的影响力也大不如前。不过Konami MUG广种薄收的策略一直维持至今，音乐游戏也没有因其缔造者一时的浮躁而成为昙花一现。正如ACT在冬眠后的复苏，我们有理由相信，MUG也会在沉寂过后掀起新一轮的浪潮。

应该说，Konami的MUG旨在创造了一种新的大众娱乐形式，实际上也扩展了玩家群体，这与SONY重视非核心玩家的做法不谋而合，所以音乐游戏移植或原创的最大舞台依然是PS系主机。让我们一起来看看Konami音乐游戏在PS系主机上的家谱（发售作品一览表），在它们的面孔（封面）中又有几分熟悉几分陌生呢？或许还会回忆和联想到些什么吧。



PlayStation 10th Anniversary Game Review



时空之轮

每当有人提起《时空之轮》，就必定会有另一个人拿出《超时空之钥》作比较。当然，《超时空之钥》的经典是每个玩过此作的玩家都认同的地方。但盲目的比较只会让自己堕入一个误区。下面我们用更客观的事实，向大家介绍PS上同样出色的作品《时空之轮》。



当年的Square有着一个定律：Square作品＝精美的CG动画。

一款跨越机种的续作，很难再使用过去的画面、过去的音乐、甚至是过去的开发组去制作。如果有一款游戏真的这样去做的话，你或许会得到很多老玩家的支持和喜爱，但你却失去了很多新玩家的接受。敢于求变，让玩家体现系列的另一突破，这才是做任何事情都需要的勇气。大家都知道，1995年由著名画家鸟山明（代表作为《龙珠》）、优秀的游戏监督坂口博信（代表作为《最终幻想》）和堀井雄二（代表作为《勇者斗恶龙》）这3名像神一样的人物所制作的《超时空之钥》是RPG中的经典名作，无论从故事的编排、角色的设计到游戏的系统，都几乎可以用“完美”这个词来形容（其实以现时来说绝对可以算上配乐的光田康典，另外还有寺田贵司、加藤正人和北濑佳范等业界知名人士）。但人总是喜欢比较，很多完全没有相同前提的东西都爱扯在一起，所以形成了《时空之轮》一直受到恶评的关键原因。



让我们来仔细观察PS上的《时空之轮》。首先从画面上来说，本作的图像引擎已经几乎发挥了PS的极限。尤其明显的地方就是在Another World的坟墓前遭遇到的两名铠甲骑士，从他们身上的铠甲精细度和身体的轮廓相信就可以让玩家们坚信这点。而且游戏运用了大量的暖色，让整个世界给人一种十分漂亮的画面。走出世界地图，就像是一幅绘画花园的油画。另一个可以显出画面的地方就是大量的过场CG动画，毕竟是出自Square之手，CG质量绝对能得到保证。在故事的内容方面，本作虽然只有两个不同年代的世界，但穿插在不同年代故事依然能凸出游戏的主题。一次与青梅足马的海边散步，主人公来到一个属于未来的世界。在这个世界中，自己已在10年前的散步中死去。被神秘骑士团的突然袭击，与少女Kid的相遇，成为了游戏贯穿剧情的序幕。山猫Lynx的出现、被交换的身体、寻找世界各地的龙，这些由加藤正人的剧本、结城信辉（代表作为《圣剑传说3》）的角色设计和光田康典等大量曾经参与过《超时空之钥》的著名制作者的心血结晶，已经很好地把一款次世代的作品展现给大家。

采用了40名角色的豪华演出，绝对让玩家有难以取舍的念头。虽然以PS的技术很难做到在如此漂亮的画面下依然能够在不转换场景下切换战斗，但敌人能够在地图中清楚的显示，这点的确是被完整地保留了下来。这样做，玩家就可以按照自己的心情，运用地形选择遇敌与否。战斗系统一改过往的ATB，变成了更有新鲜感的行动值消耗系统和元素系统。弱、中、强3种不同威力的攻击会消耗不同的行动值，而元素的分配和等级区别完全取代了魔法的存在。根据角色的自身属性，装备上不同属性的元素所发动的威力也会有所变化。而根据对方所发动的元素属性，玩家也会受到不同程度的伤害，因此战斗角色和装备元素的分配也变成了玩家在战斗前的准备工夫。

本作在隐藏元素方面同样制作得十分出色。由于可加入的角色一共有48名，因此有某部分属于隐藏角色也是顺理成章的事情。更有不少角色是需要2周目或者3周目中才能完全收集的，这无疑增加游戏的可重复度。虹之武器、游戏的窗口和强力装备的收集是《超时空之钥》与《时空之轮》的共通之处，这充分表达了制作组对前作既向往但却无奈的心情。

在众多优秀的因素下，本作无疑是PS年代的一款不可多得的RPG作品。现在Square与Enix已经合并，很多玩家的第一个想法当然就是坂口博信、堀井雄二与鸟山明能够再度合作，让全新的《超时空之钥》再度复活。但很可惜，合作一年多后的依然没有任何动静。而且最让人可笑的，是作为《FF》亲父的坂口博信已经离开了Square Enix，看来大家能看到新作的希望就更加渺望了。如果你还能以不同的观点去体会《时空之轮》，你会发现，他无愧与当年Square的牌子。

龙骑士传说

虽然在《FAMI通》读者投票选出的"最希望推出续作的游戏"排行榜上本作杀入前十，但SCE始终对此三缄其口的态度无疑表明它已对此不再抱有信心。看来，对于深爱这款游戏的玩家而言，《龙骑士传说》已经成为了无韵之绝响。

1999年末，SCE的《龙骑士传说》在PS上强势登陆。这部耗时三年之久，动用120余名员工倾尽全力精心打造的超级大作虽然销量并不如意，但却取得了不俗的口碑。如果不是制作经验欠缺导致的做工粗糙以及细节部分的瑕疵，相信她能走得更远。

《龙骑士传说》是一款传统的RPG，其剧情的恢宏壮大是常人难以想象的，4CD的超大容量也在昭示着这一点。游戏人物的建模同《最终幻想Ⅶ》非常相似，都是三头身比例的3D人偶风格，但2D渲染的地图背景却异常精美，在很多景色秀丽的地方，常常会有令人流连忘返的感觉。譬如序章开始不久后出现在一行人眼前的那条河流，其画面的精致唯美简直达到了PS机能的极限，甚至会让你产生湍急的河水会随时从电视屏幕里倾泻而出的错觉。在后期的诸多王都中，宫殿内部的雍容典雅一览无余，将不同皇宫的各类古典风格体现得淋漓尽致。不过，留给人最深印象的莫过于那一幕幕精彩绝伦的CG动画了，这些动画在技术含量上甚至超过了《最终幻想Ⅷ》和《最终幻想Ⅸ》，并一举夺得了1999年的西雅图CG技术大奖。

游戏的战斗系统是最令人称道的地方。它摒弃了RPG系列呆板的攻击指令方式，而别出心裁地设计了一个"按键连击系统"。虽然这个设定至今仍存在着很大争议，但却毫无疑问是《龙骑士传说》最引人注目的特色。在这个系统下，玩家每次攻击时都要全神贯注地依照屏幕上的提示拿捏好连续按键的时机。准确无误地输入所有指令后，对敌人造成的伤害是十分巨大的，反之则会常常无功而返。这样一来，没有耐心的玩家不久后便会开始产生烦躁感，逐渐失去对游戏的好感，不过肯坚持下来的人自然会从中取得别样乐趣。在游戏后期，那种熟练地用各种连续按键技巧一气呵成地击倒敌人的爽快感是在普通RPG游戏中完全体会不到的。这种酣畅淋漓的即时战斗感觉，只有在动作游戏中才能感受出来，然而身为RPG的《龙骑士传说》居然完美地做到了这一点，不能不说是一个奇迹。

不过游戏在角色的形象塑造上略显苍白无力，除了暗黑龙骑士罗莎与银发剑士罗伊德之外，其他人的着墨之处实在不多。然而罗莎为了恋人甘愿迎接万年孤独并化身为"黑色魔物"的选择着实令人伤感不已，而孤高自傲的罗伊德那亦正亦邪的魅力也深深地吸引了大部分玩家，尤其是在迎战最终BOSS前，奄奄一息的他将神龙石亲手转交给曾经的死敌——主角达特时，两人之间百感交集的心情早已远远超出了敌或友的范畴，那是一种悲壮的美。相对他们而言，包括主角在内的大部分角色在整部故事里却并没有给人留有太深的印象，不能不说是剧情设置上的失策。

在大地图上移动时，主角只能在两个地点之间固定的线路上来回穿梭——包括后来取得船只时也是如此，这极大地束缚了游戏的探索乐趣，无法让玩家们体会到随意探险的快感。尤其到了游戏后期，当玩家们取得飞龙后，虽然可以自由往来于曾经到过的都市，但每到一处却要按照游戏的流程进度而更换相应的光盘！繁琐的程序与漫长的读盘时间简直令人发指！如果SCE能在这个环节上多下些功夫去认真制作，那么游戏的自由度将会提升何止一倍！



"龙骑士变身"系统同样是游戏所标榜的卖点之一。当剧情发展到一定阶段之后（众人分别取得与自己相应的龙石），战斗时角色们便可变身成龙骑士，此时角色的攻防能力均会得到大幅提升，还能使用伤害力巨大的专属魔法，而且动作与招式均华丽异常，非常贴切地呼应了《龙骑士传说》这个名字。不过惟一的缺点是发动龙骑士魔法时角色们摆POSE的时间实在太长，而且不能按键跳过，时间久了难免审美疲劳……

游戏中惟一的收集要素便是那散落在世界各地的五十个"愿之石"，惟有凑齐它们才能取得究极指轮"消幻石"，获得挑战隐藏BOSS的凭证。不过想收集到所有的愿之石可绝非易事，玩家几乎要翻遍所有都市的所有角落才能将这些让人又爱又恨的石头一一搞到手。看似简单轻松，实则困难重重，不过完全收集后的满足感的确是任何战果也无法比拟的。当你在水池边、屋檐下、马厩旁和壁角里等偏僻的地方依次将这些宝物一一寻获时，那种精神为之一振的音效会令你的倦怠一扫而光。

SCE为了此作可谓殚精竭虑，前后共投入60亿日元作为开发费用，希望借此强化自身实力与业界影响力，将其打造成日本第三大RPG。为了达成这个目的，SCE特地将《龙骑士传说》赶在年末的销售旺期推出，并不遗余力地大作宣传。然而，不到50万份的惨淡销量彻底打碎了SCE的美梦。虽然在《FAMI通》读者投票选出的"最希望推出续作的游戏"排行榜上本作杀入前十，但SCE始终对此三缄其口的态度无疑表明它已对此不再抱有信心。看来，对于深爱这款游戏的玩家而言，《龙骑士传说》已经成为了无韵之绝响。

PlayStation SCPH-1000

诞生日 1994 年 12 月 3 日



PS 家族的长子，最古老的 1000 型。

PlayStation 2 SCPH-10000

诞生日 2000年3月4日

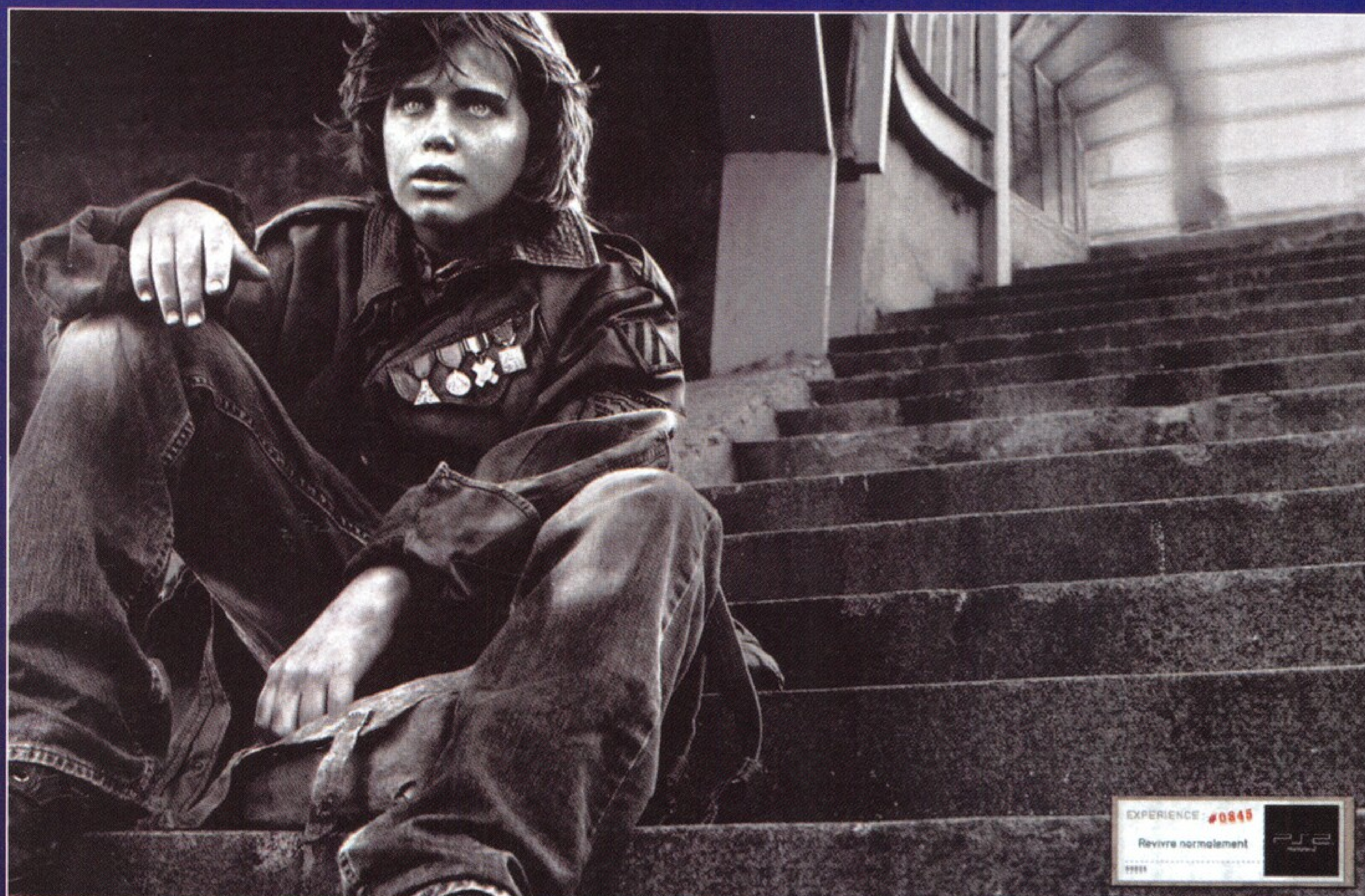


PS210000型＋外置硬盘，这可是超豪华的配置！

Bar(酒吧)

■广告系列名 Veteran(退伍军人)
■发布地 法国
■广告产品 Sony PlayStation品牌形象广告
■所获奖项 CLIO Awards, 2003 (Silver)
[2003克里奥广告奖(银奖)]
Cannes Lions – International Advertising Festival, 2003 (Silver Lion for the Campaign)
[2003戛纳国际广告节 系列广告银狮奖]
Epica, 2003 (Winner)
[2003艾匹卡广告奖 得主]
The Gunn Report, 2003 (02)
[入选2003 (02)耿氏报告]





Stairs(楼梯)

■广告系列名 Veteran(退伍军人)
■发布地 法国
■广告产品 Sony PlayStation品牌形象广告
■所获奖项 CLIO Awards, 2003 (Gold)
[2004克里奥广告奖(金奖)]
Cannes Lions – International Advertising Festival, 2003 (Silver Lion for the Campaign)
[2003戛纳国际广告节 系列广告–银狮奖]
The Gunn Report, 2003 (02)
[入选2003 (02)耿氏报告]

△ PS/PS2 ○ 平面广告 × 艺术欣赏 □



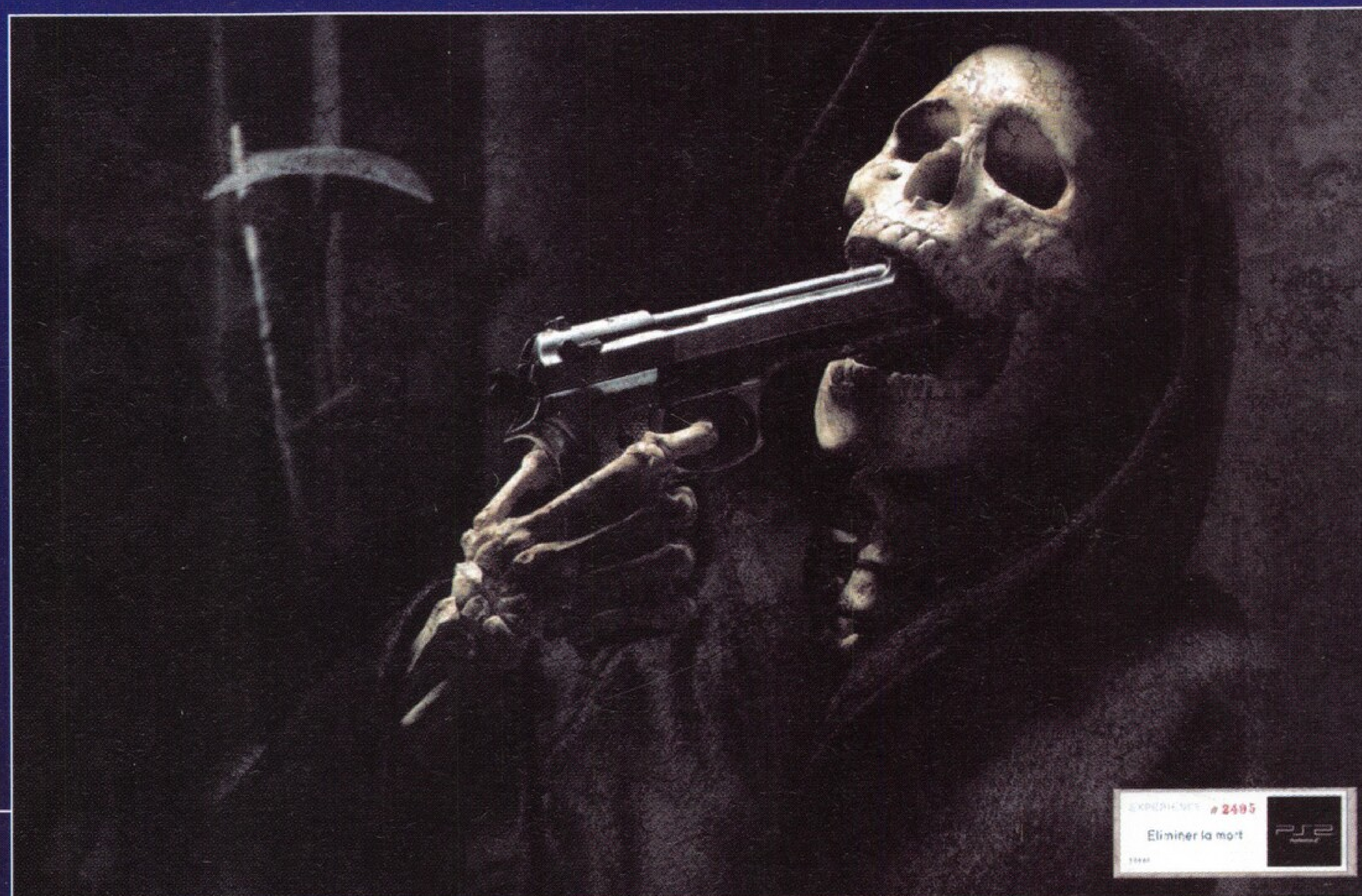
Tunnel(隧道)

■广告系列名 Veteran(退伍军人)
■发布地 法国
■广告产品 Sony PlayStation品牌形象广告
■所获奖项 CLIO Awards, 2003 (Silver)
[2003克里奥广告奖(银奖)]
Cannes Lions — International Advertising Festival, 2003 (Silver Lion for the Campaign)
[2003戛纳国际广告节 系列广告–银狮奖]
Epica, 2003 (Winner)
[2003艾匹卡广告奖 得主]
The Gunn Report, 2003 (02)
[入选2003 (02)耿氏报告]

Revolver(左轮枪)

■广告系列名 Experiences PlayStation 2
(体验PlayStation 2)
■广告产品 Sony PlayStation品牌形象广告
■所获奖项 Prix Club des Directeurs Artistiques,2002 (2nd Prize)
Prix Club des Directeurs Artistiques,2002
(3rd Prize Tied)

◆点评
体验PlayStation 2，体验死亡？



PlayStation十载光辉

2000年

PlayStation2发售！

三天98万台！

1月29日 Square于当日召开了“Square MILLENNIUM”新作发表会，一口气发表了《FF IX》、《FF X》、《FF XI》三部系列巨作，《FF IX》对应PS平台，其他两款均为PS2平台，其中《FF XI》确定为系列中首款网络游戏。Square同时还发表了进行网络游戏和电子商务的新事业PlayOline，这个服务可以通过PS2和PC来进行。

2月3日 鉴于PS2超乎预想的火爆预约状况，SCEI社长久多良木健对外宣布2001年（平成12年）3月4日PS2主机首日出货量将达到前代未闻的100万台。不过，SCEI广报部长福永宪一对专用记忆卡可能出现严重缺货表示了担忧。

2月7日 SCEI内部改组和人事变动情况发表，原会长德中晖久退任。





依然是以倒记时为主题的广告，在PS2发售前密集播放。

2月19～20日 两天里，多达数万名参展者来到SCEI在千叶幕张举行的PS2体验大会，会场中有500台PS2供玩家体验，各大加盟厂商总共提供了20款以上的专用游戏，另外还包括了对应PS2的特别版DVD影片《黑客帝国》，大会还向与展者广泛派送精致礼品，这次展会为即将发售的PS2主机再次提升人气。

2月26日 SCEI开始向软件商提供与PS2互换的街机基板，Namco、Taito、Capcom、Konami等街机大厂已经签署了使用合约。

3月4日 东京秋叶原电器街出现了最多达5000人的排队行列，最先头的几个人据说早在2月28日已经在这里等候了，他们焦急等待的正是索尼新型TV游戏主机PS2。清晨7时，各大游戏店橱窗中的电视屏幕里出现了到计时画面，当最后PlayStation2巨大LOGO出现时，人群中爆发起热烈的掌声和欢呼声。PS2在三天内总计销售了98万台，其中店头销售了60万台，而网络订购的38万客户定单中有26万台因为专用记忆卡产量不足推迟发送。SCEI再次创造了一个业界新神话，PS2成为有史以来达成销售100万台速度最快的TV游戏主机。PS2所有的首发软件中，Namco的《山脊赛车V》依然保持最高人气度，销量达到65万份以上。

本年度是索尼新旧主机世代交替的关键时期，业界的局势相当错综复杂，前有渐入佳境的世嘉DC，后有任天堂和微软两个强劲对手的新主机步步紧逼，新对手微软的来势汹汹更远超出了预想，8月首批公布的软件商名单就达到了150家之多。PS2虽然借助前代主机所积蓄的空前号召力在日美欧三地取得了相当出色的开局，但是软硬件产品供应量严重不足造成了年末商战的窘境，诸如软件开发环境不良等许多棘手问题亟待索尼加紧解决。另一方面，索尼为了全面压制世嘉DC的气焰，不惜为PS2制订了超高标准的硬件规格，以至于首年度每台主机出现了15000日元的巨额赤字，给但是景况不佳的索尼集团也造成了极大财务压力。纵观PS2首年度发售的游戏软件，缺乏牵引主机的强力作品，仅Namco《山脊赛车V》和Square《剧空间野球》两款突破50万大关，真正成为救世主的却是PS平台的《DQ VII》和《FF IX》，向下兼容的策略完全奏效。



3月末 美国八大影业因为不满首批PS2主机通过秘技能观看全区DVD影片，要求SONY限期改善，SONY紧急决定正式全面回收目前已经流入市面的125万系统光盘，打算彻底解决问题。

3月30日 Namco街机大作的PS2强化移植版《铁拳TT》发售，完成度极高。

4月8日 久多良木健在接受《读卖新闻》独家专访时透露由于日本和欧美等世界主要消费市场的宽频通信网络事业将在2005年初具规模，届时有可能是PS3登场的最佳时机。

5月11日～13日 美国洛杉矶E3，本届展会主题为“超越想象”(Beyond Imagination)，刚刚推出全新当红主机的SCE理所当然成为了天之骄子。SCEA于12日在会场正式发表了PS2将于10月26日在北美发售，价格为299美元。久多良木健还宣布由于PS2国内外需求急剧增加，索尼将投资1300亿日元用于增强0.18微米半导体芯片的生产能力。SCEI展出了大量对应PS2的游戏，《鬼武者》、《保镖》等游戏的试玩台前都排起了长龙，但是所有的一切都在《潜龙谍影2 自由之子》面前黯淡无光。继1998年前作取得“最佳电子游戏奖”后，《潜龙谍影2》再度以全即时演算的画面震撼全场，成为本届E3当之无愧的最佳出展游戏。长达10分钟的预告片第一次播放时导致了人群流动完全停滞。虽然PS已经英雄迟暮，但是其出展软件阵容依然非常壮观，《FF IX》、《恐龙危机2》和《天诛2》等都被作为重点宣传的主力阵容。

5月24日，SCEI宣布PS2出货量突破200万。

6月6日 Square对应PS2/PC的网络服务事业PlayOnline正式启动。

6月8日 SCEI召开发表会，除了发表PS2专用硬盘外还公布了PS主机的便携版PSone，PSone日本确定于7月7日发售，SCEI还特意把原定月末推出的《FF IX》提前到同日以壮声势。

有鉴于加盟厂商对现阶段PS2开发环境及辅助工具要求日益迫切，SCEI从6月21日开始特别举办为期三天的“Tools and Middleware Expo 2000”说明会，向各游戏公司介绍各种PS2游戏开发工具及函式库。

7月 SCE在美国“SIGGRAPH 2000”公布了一款利用PS2核心运算单元研发的全世界最快绘图工作站GS CUBE，SCEI打算利用“GS CUBE”推广电脑绘图、网路电影配送服务“e-distribution”。

7月7日 Psone如期发售并取得月间销售27万台的出色成绩，而同一天发售的《FF IX》累计销量也超过290万份。



7月末 Namco与SCEI共同开发的具有PS2互换性的新业务用基板“SYSTEM246”公开发表。这是Namco与SCEI为了PS2平台而开发的新型基板，新系统能将以往开发游戏时所遇到的耗费问题降至最低。

SCEI于8月4日正式发表公告，由于北美地区对PS2的预定情况超乎想象的火爆，该社决定把原定同时发售的欧版延期到11月24日，因为出货量无法满足需求，SCEI又紧急决定暂时终止PS2的网络预定。

8月26日 万众翘首悬望达五年之久的超级RPG巨作《DQ Ⅶ》发售，取得了420万份惊人销量，这个成绩不但是《DQ》系列历代之冠，同时也是PS游戏在日本本土的最高销售数字。

9月6日 SCEI发表了第一款与香港游戏厂商先涛数码科技合作开发的全中文RPG，该游戏为改编自金庸先生同名武侠小说名著的《射雕英雄传》。

10月5日 微软自从今年6月并购Bungie公司将原本会在PS2上推出的《光环》纳为己有之外，此番再度出击将在5月美国E3展、九月英国ECTS展大好评的《阿比逃亡记》(《Munch Oddysee》)硬生生从PS2手上抢走，变成Xbox的独占游戏。

10月26日 无冕之王PS2终于登陆美国，虽然预订量突破了百万台，但SCEI在发售日仅提供了区区50万台，众多玩家为此彻夜排队等待，EBAY拍卖网上甚至开出了1000美元的天价。26日当天PS2创造了2亿5千万美元的营业额，成为了北美地区年度最畅销的娱乐消费产品。

11月初 为了确保掌握年末商战的主动权，SCEI果断决定将PSone的售价由原先的15800日元下调为9800日元。

11月24日 欧洲发行的PS2主机大热卖，在英国发售的16.5万台主机卖个精光，而法国也有7万台以上销售实绩。

11月 Capcom正式发表对应PS2平台的AVG大作《鬼泣》，该游戏将由三上真司和神谷英树两大新锐王牌制作人联手完成。

12月第一周的北美年末商战，PSone依然稳占家用主机市场42%的份额，DC和N64各自的市场占有率均为25%，而处于严重缺货状态的PS2仅有不到6%。在日本本土，PS2由于缺乏强力软件支持，在整个年末商战中屈居任天堂GBC之下位列次席，硬件销售情况大大低于小卖店预期。

12月9日 Bandai发售了掌机WS的强化版本WSC，与《最终幻想》同捆发售。



12月23日 Square期望甚高的PS2大制作原创游戏《保镖》发售，销量和口碑均不甚理想。

12月23日～24日 Square对应PS2的超大作《FF X》首次在日本集英社举办的一年一度JUMP嘉年华游戏展中正式公开亮相。

12月末 从美国联邦调查局传出一则颇具黑色幽默的PS2相关调查报告，据说伊拉克总统萨达姆密令暗中进口4000台以上的PS2主机，有关机构怀疑拥有高性能处理器的PS2可能会被从事军事用途。

成绩单 2000年 日版 PlayStation PlayStation2 TOP30 软件销量

（统计时间：1999年12月27日～2000年12月31日）

排名	游戏名	厂商/平台/发售日	销量
1位	勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们	Enix PS 2000年8月26日发售	378万4682套
2位	最终幻想IX	Square PS 2000年7月7日发售	265万9222套
3位	超级机器人大战α	Banpresto PS 2000年5月25日发售	71万4789套
4位	山脊赛车V	Namco PS2 2000年3月4日发售	61万1507套
5位	永恒传说	Namco PS2 2000年11月30日发售	55万2009套
6位	机动战士高达 吉伦的野望 吉翁的系谱	Bandai PS 2000年2月10日发售	53万6599套
7位	剧空间职业棒球	Square PS2 2000年9月7日发售	48万2061套
8位	铁拳TT	Namco PS2 2000年3月30日发售	45万7340套
9位	决战	Koei PS2 2000年3月4日发售	36万3277套
10位	世界足球 实况胜利11人 2000 U-23奖牌的挑战	Konami PS 2000年8月24日发售	36万2989套
11位	SD高达G世纪-F	Bandai PS 2000年8月3日发售	35万3048套
12位	死或生2	Tecmo PS2 2000年3月30日发售	34万1362套
13位	龙战士IV 不变的人	Capcom PS 2000年4月27日发售	33万4253套
14位	DDR 3rd MIX	Konami PS 2000年6月1日发售	32万6263套
15位	女神侧身像	Enix PS 1999年12月22日发售	32万3328套
16位	GT赛车2	SCEJ PS 1999年12月11日发售	31万5173套
17位	实况力量职业棒球7	Konami PS2 2000年7月6日发售	31万3630套
18位	漂泊的故事	Square PS 2000年2月10日发售	30万4795套
19位	真·三国无双	Koei PS2 2000年8月3日发售	30万2101套
20位	柏青哥 Aruze王国4	Aruze PS 2000年12月14日发售	29万0177套
21位	BIOHAZARD 枪下游魂	Capcom PS 2000年1月27日发售	28万8625套
22位	恐龙危机2	Capcom PS 2000年9月13日发售	27万2253套
23位	实况力量职业棒球2000开幕版	Konami PS2 2000年7月19日发售	26万2873套
24位	柏青哥 Aruze王国2	Aruze PS 1999年11月25日发售	25万4160套
25位	FIFA足球世界冠军杯	PEA PS2 2000年5月25日发售	25万2358套
26位	桃太郎电铁V	Hudson PS 1999年12月16日发售	24万2874套
27位	保镖	Square PS2 2000年12月23日发售	21万9858套
28位	我的暑假	SCEJ PS 2000年6月22日发售	20万9083套
29位	机动战士高达	Bandai PS2 2000年12月21日发售	20万8564套
30位	装甲核心2	From software PS2 2000年8月3日发售	20万5107套



勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们



最终幻想IX


超级机器人大战α



山脊赛车V



永恒传说


机动战士高达 吉伦的野望吉翁的系谱



剧空间职业棒球



铁拳TT



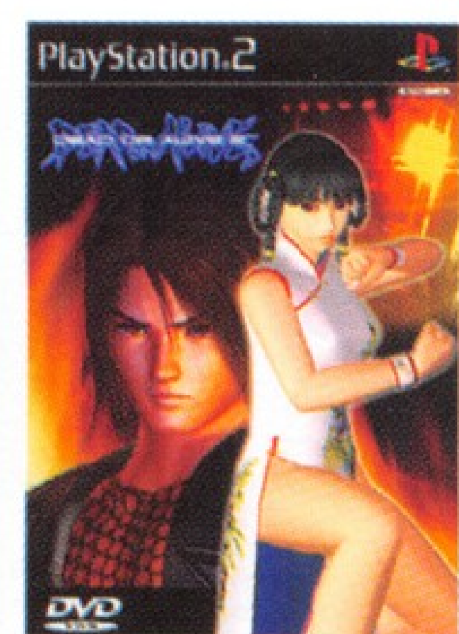
决战



世界足球 实况胜利11人 2000 U-23奖牌的挑战



SD高达G世纪-F



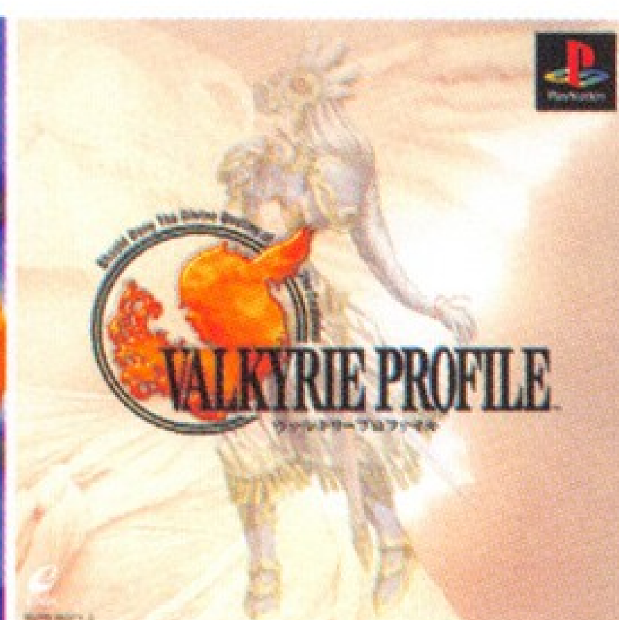
死或生2



龙战士IV 不变的人



DDR 3rd MIX



女神侧身像


GT 赛车 2

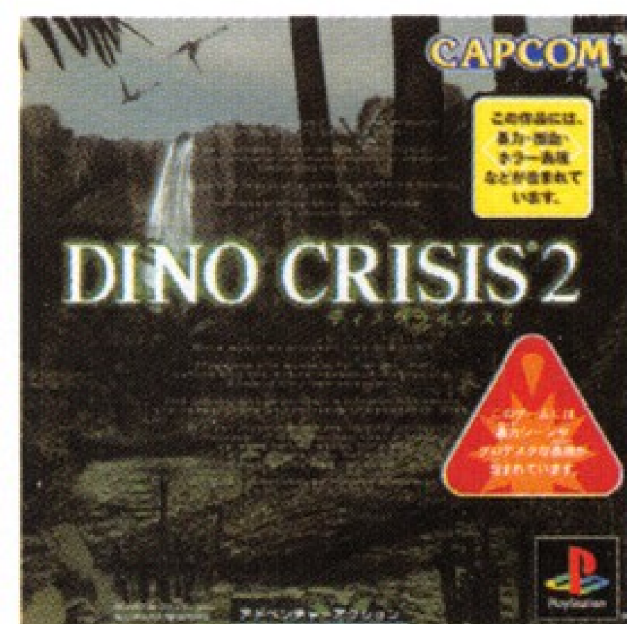

实况力量职业棒球 7


漂泊的故事


真・三国无双

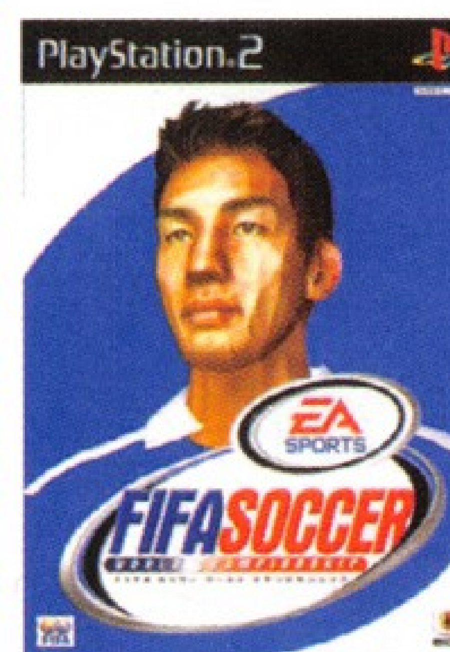

柏青哥 Aruze 王国 4


BIOHAZARD 枪下游魂

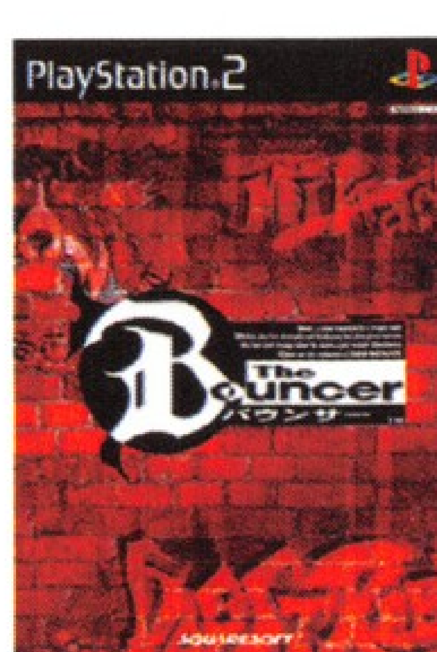

恐龙危机 2


实况力量职业棒球 2000 开幕版


柏青哥 Aruze 王国 2

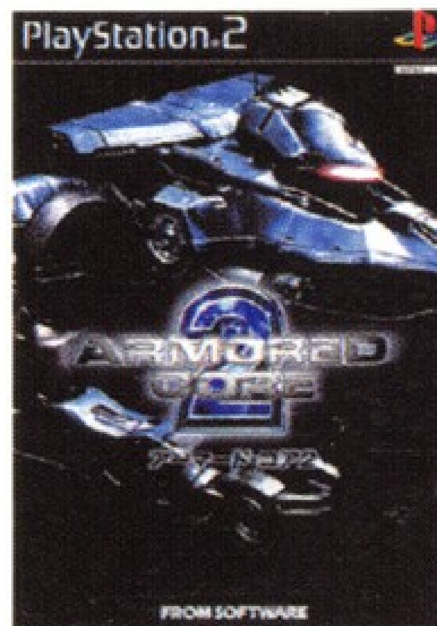

FIFA 足球世界冠军杯


桃太郎电铁 V

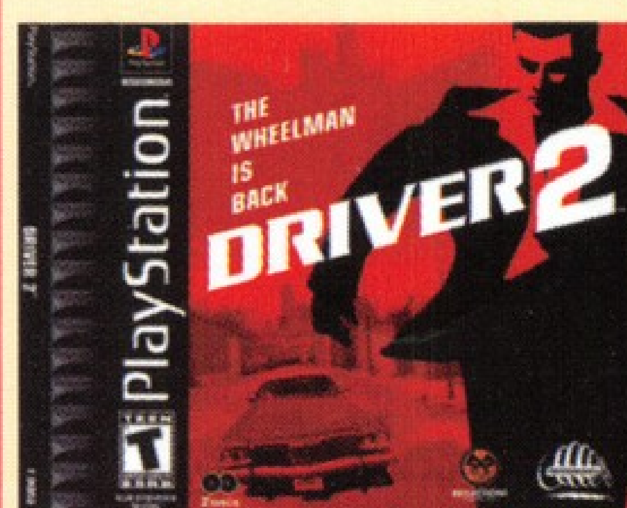

保镖


我的暑假


机动战士高达


装甲核心 2

2000年其他重要游戏


横冲直撞 2


恐惧反应


特技之王 成龙


镭电危机


波波罗古罗伊斯物语 II


射雕英雄传


格斗之王 99


铃木爆发


徐徐大作战 3


洛克人 X5


圣战士登拜因


立体忍者活剧 天诛贰


街头霸王 E X 3


一步神拳 拳王之路


古墓丽影 历代记

决战系列

1999年7月，在SONY还未公开PS下一代主机的正式名称之前，光荣就宣布将在PS下一代主机上推出一款名为《决战》的游戏。光荣由此成为第一家表示将为PS下一代主机开发游戏的厂商。



▲夸张的妖术画面看上去异常惊人，却也使得很多人忽视了游戏的战略性。

“《决战》系列”是与PS2同时发售的战略类游戏，它所表现出来的恢弘气势是以往任何一个同类游戏都不曾具有的。事实上一向在家用机领域无所作为的光荣（Koei）突然成了SONY身边的大红人，并为PS2首发制作出完成度相当高的《决战》，这曾令很多人大惑不解。

提到“《决战》系列”，就不能不提到它的生父：SHIBUSAWA KOU（シブサワ コウ），喜欢玩光荣游戏的人一定对这个名字非常熟悉。从上世纪90年代起，SHIBUSAWA KOU开始淡出游戏的制作工作。这位从小就酷爱历史的艺术大师感到以当时的硬件水平很难表现出自己头脑中的真正构思。这时PS和SS的出现给了他不小的震动，随着机能的提升，电脑的思考时间可以大幅缩短，这样就可以实现更高的人工智能。但即使这样，离他的目标还是有一定差距，直到SONY公开下一代主机的硬件指标。

1999年7月，在SONY还未公开PS下一代主机的正式名称之前，光荣就宣布将在PS下一代主机上推出一款名为《决战》的游戏。光荣由此成为第一家表示将为PS下一代主机开发游戏的厂商。SHIBUSAWA KOU在发表会中说道：“看到了次世代PLAYSTATION压倒性的表现能力之后，这20年来我不断构思的游戏还有梦想都将可以实现了！”为此光荣得到了SONY的回报：能够比其他厂商更早地开发PS2游戏。此时光荣的技术力已经有明显的长进，为了表现出以往SLG中看不到的宏伟场面，根据PS2的机能，光荣开发出了专门对应PS2的新引擎——群制御引擎，这个引擎主要用于即时演算千军万马进行战斗时的场景。此外光荣也掌握了一套自己的CG技术，能够用低廉的成本制作出精良的CG动画。这两项技术结合的产物，就是《决战》。

《决战》主要讲述了日本战国末期由德川家康率领的东军与石田三成率领的西军在关原进行决战的故事。虽然名为“决战”，但实际上并非只有一战。玩家每一战的表现，将直接影响游戏进程。由于硬件机能的提升，《决战》做出了以往SLG所无法企及的恢弘场面。游戏中还插入了大量精美的过场动画，将历史上的名场面一一再现。SONY对于这款在首发诸作中最能表现出PS2强大机能的游戏也是寄予厚望，在PS2发卖前夕各大专卖店不遗余力地播放《决战》的宣传影风，吸引了大量LIGHT USER。游戏最后在日本取得36万套的销售成绩，在欧美也卖出了21万套。

在《决战》的制作过程中，限于当时的技术水平，再加上时间有限，制作人员常有捉襟见肘之感。《决战》发售后，他们有了充分的时间来对群制御引擎进行改良。在一代中，群制御引擎仅能表现出200人的战斗，而由于引擎版本提升，可以表现的人数从200人增加到了500人。这里所指的500人可不仅仅是指500个活动块。此前就出现“千人对千人”式游戏，不过那仅限于2D画面，完全无法称之为千军万马，顶多算得上是蚂蚁打架。有了技术上的支持，《决战》续作的制作已经被提上日程。

2001年是SHIBUSAWA KOU从事游戏业后的第20个年头，为此他决定将《决战Ⅱ》作为自己的纪念作品。为此光荣拿出了7亿日元作为游戏的开发资金，这是公司创立以来前所未有的大手笔。游戏中的登场的声优阵容极为豪华，不但有中国玩家熟悉的著名专业声优，还有在日本家喻户晓的俳优、歌舞伎大师和当红偶像。而游戏中两位戏份最多的女主角孙丽、貂蝉，其声优野村惠里、中山エミリ更是百里挑一、外貌气质声线俱佳的丽人。

光荣不光在宣传包装上大做文章，对《决战Ⅱ》的游戏性也相当重视。《决战Ⅱ》也是一个典型的战棋游戏，不过它和传统的战棋游戏有着很大不同。在《决战Ⅱ》中加入了一些动作成分。玩家可以操作武将在千军万马中纵横驰骋，不但可以自由砍杀身边的敌人，也可以召集一大群部队一起进行突击。仿佛是特意为了和以往的战棋游戏划清界限，光荣在游戏宏大的场面上下做足了文章。且不论那威力惊人的武将技和夸张得一塌糊涂的妖术，单是那精彩无比的单挑就可以让人看得目瞪口呆了。此外游戏时如果什么键都不按的话，过一会儿电脑就会自动从各个不同的角度进行战场回放，非常精彩。更遑论那长达110分钟的精美MOVIE了。但游戏中充斥着太多的恶搞成分，最后市场反应平平。

沉寂三年之后，2004年8月26日，光荣正式公布了《决战Ⅲ》的情报。《决战Ⅲ》的开发费用是5~10亿日元，销售目标是全世界出货量达到100万套。游戏收录130分高素质CG动画，登场武将数量是二代的两倍以上（二代有63名武将），收录的战役也是二代的两倍以上（二代为30个）。在发表会上SCE代表取缔役社长久多良木健先生亲自到场，并发表了讲话。久多良木健先生表示：《决战》是和PS2同时发售的作品，对于PS2来说有着特殊的意义，而SCE方面对这次的《决战Ⅲ》也非常看好。

不管《决战Ⅲ》最终销量如何，“《决战》系列”作为PS2历史的见证者，已经在历史上留下了重重的一笔。

最终幻想IX

简单易懂的技能学习系统，充满魄力的召唤兽和精美的CG动画，可以说，本作是集合了传统与现代的杰出作品。也是《最终幻想》系列多年来一个甘愿“倒流”的作品。


本作最受欢迎的角色是充满童真的比比。

捷丹：难道拯救一个人也需要理由吗？
伽列特：我并不想成为女王，我只想做回自己……但……
斯塔纳：为别人做事真的是我的生存之道吗？谁能告诉我，究竟人为何而活……
比比：不能证明自己的生存，那和死有什么区别……
芙莱亚：如果说回忆是痛苦的话，那么被遗忘的东西更是可怕的……
库依娜：做自己喜欢的事情也有错吗？不过……偶尔也希望被批评一下……
艾可：不要老说没问题，自己一个人真的好寂寞啊……能帮我一下吗？
沙拉曼达：一定要寻找自己想做和能做的事情吗？

在2000年这个几乎是PS末期的年代，大作的出现已经日渐减少，因为厂商们都在忙着为即将到来的新主机PS2和SEGA的DC开发画面更强的新作。而《最终幻想IX》也作为系列在PS上的最后一款作品（“《最终幻想》系列”的正常规律是在一台主机上推出3款正统作品）推出于世。由于RPG类型的游戏越来越多，厂商们纷纷自创新一套新玩法，导致在市场上RPG充斥着五花八门的新系统，《最终幻想IX》之所以以“回归原点”为游戏的主题，主要原因除了刚才的说法外，另一原因是开发者不希望《最终幻想》随波逐流，一定要让新玩家感受当年的《最终幻想》是一款怎么样的作品。而作为一款以“回归原点”为主题的《最终幻想》，



在最后一刻，捷丹毅然显示了男士的风度，向公主诀别。

本作已经在很多方面为玩家带来了感动。

首先是4人同时登场的战斗，这种几乎在PS机种出现以后消失的RPG战斗成为了极为稀有的“宝物”。在SFC和FC年代几乎是RPG标准的4人出战，又有多少个新玩家能认识到呢？因此，作为回归原点的其中一个象征，《最终幻想IX》完全做到了。4人出战的好处除了使战斗更有魄力外，还增加了战术的变换性。由于在本作中，每个角色的职业都十分分明，因此能力也有非常大的区别，玩家在选择自己喜爱的角色上场之余，还要考虑到实力的问题，而且4人未必就会有利。当然，如果要说《最终幻想》的经典系统，当然少不了FAN们最熟悉不过的ATB（ActiveTimeBattle）系统。所谓ATB系统，就是指一根徐徐增加能量的槽，能量的增加速度会根据角色的速度决定，而当能量充满了槽，对应的角色便可以选择行动指令。这个经典的设定从《最终幻想IV》开始便一直遗传至《最终幻想IX》，可以说是一个十分成功的系统（SFC的《超时空之钥》同样使用ATB系统）。

然后就是游戏的故事设定。与前两作拥有惊天动地爱情故事所不同的事，本作强调的是角色们的性格。从本文章起初的每句话就可以看出，角色们的性格都是十分鲜明的：好色的捷丹、捉不定主意的伽列特、过于自信的斯塔纳、对生命的概念十分模糊的比比、焦急地需找爱人的芙莱亚、爱吃青蛙的库依娜、害怕孤独的艾可和失去自我的沙拉曼达，8名性格不同、职业各异的角色走在一起，便形成了一个优美的故事。从一场拐带公主的剧场开始，到识破丑恶女王的诡计，最后到消灭自我中心的库杰，每一段庞大的故事中都包含了无数动人的事件。比比对同类的死亡而感到迷惘、最后一刻恢复本性的丑恶女王和伽列特毅然剪下长发，这一幕幕经典的剧情难道只能在你心目中停留一瞬间吗？虽然有不少剧情的确是比较普通，但也确实凸出了回归原点。

最后，游戏采用了水晶为游戏主题。本来这是一个好的题材，但制作者似乎连自己也忽略了凸出水晶的重要性。一直以来，水晶在历代的《最终幻想》都是一个重要的关键词。而在本作中，虽然整个游戏一直以水晶为中心而展开了壮大的故事，但这些都是从游戏的后期才知道，因此只能给人留下了比较薄弱的印象。原以为在OPENING中出现的亚力山大利亚城中的水晶会对故事有影响，但结局竟然一点关系都没有，让人感到非常可惜。这也是本作给人最大的遗憾。

简单易懂的技能学习系统，充满魄力的召唤兽和精美的CG动画，可以说，本作是集合了传统与现代的杰出作品，也是《最终幻想》系列多年来一个甘愿“倒流”的作品。虽然在综合的销售成绩上确实未能有所突破，但至少让老玩家在新时代上再次感动了一番。或许10年后你在玩最新作的《最终幻想》时，会突然感概这款原点之作。

无双系列

PS行将就木之际，光荣早早对SONY的下一代主机PS2表示支持，因此很早就得到SONY许可开始为PS2开发游戏。而光荣此前的技术投资已经初见成效，他们开发出了一个名叫“群制御引擎”的玩意儿，利用它可以表现出千军万马的宏大场面。

如果CESA每年都会在它的评比中加入一项“进度最快的厂商奖”，那么这个奖项恐怕从2001年开始就会一直被光荣所获得。进入PS2时代之后，光荣得到了飞速发展。它不但做出了取得百万销量的游戏，而且一做就是3个。它在日本刮起的“无双”大潮历经三年之后，不但看不出减弱的迹象，反而有愈演愈烈之势。到了今天，“无双系列”已经成了在日本游戏界有着举足轻重地位的作品。

而在PS2时代之前，家用机领域只是光荣的弱项。早在FC时代，光荣就开始为任天堂的红白机制作游戏，不过当时光荣只是把自己在PC上的游戏往FC上移植而已。这一政策一直沿用到以PS、SS为首的次时代游戏机登上历史舞台。虽然移植之作的销量平平，但光荣的移植态度却是相当认真的。几乎每一款作品从个人电脑移植到家用机上时，都会有很大的变化。这种变化并不仅仅只是将操作界面变掉或是修正BUG，而是实实在在地对游戏内容作出修正增补，使之更加好玩。光荣对待移植作的这种态度一直延续到今天。家用机玩家虽然总是比个人电脑用户晚上数月才能玩到，但他们所玩到的版本却是最完美的。这种态度获得了玩家的一致认可，因此核心用户总是会不遗余力地捧场，再加上光荣对此类游戏的定价远高于普通游戏软件的价格水平，所以公司运营情况一向良好。

进入次时代之后，光荣游戏的软肋就暴露出来了。在家用机平台硬件性能暴增的时候，光荣的游戏就显得画面特别简陋。再加上光荣向来要求续作一定要有与前作完全不同的风貌，结果出现了大量狗尾续貂和完全变味的续作，使得许多经典系列几乎终结，PC游戏的销量也在下滑。而与之相反的是以NAMCO为代表的一批公司却在家用机市场高奏凯歌。这个时候，光荣高层意识到公司的经营理念已经过时。在这种情况下，公司进行了改组。

改组之后的光荣将工作重心放到了家用机市场，并投入大量资金提高技术力。而高层方面也意识到公司内部的游戏开发人员年龄明显偏大，已跟不上新的时代，便大力招募新的人才，并有意识地向其他公司挖角。在这种情况下，光荣内部成立了若干个新的开发小组，其中一个便是后来“无双系列”的生父——ω－FORCE。

ω－FORCE努力的方向与老光荣完全不同，它尝试了多个此前光荣很少涉足的游戏领域，比如1997年2月28日推出的《三国无双》。这款3D FTG大量借鉴了其他作品中的特点，也加入了诸如锷迫、无双乱舞之类的新鲜玩意。虽然游戏素质平平，但作为后来大红大紫的《真·三国无双》的前身，还是在历史上留下了重重的一笔。《真·三国无双》中大部分武将的造型、武器乃至动作都和《三国无双》一模一样。而后光荣又将其名字改为《Dynasty Warriors》，推向欧美市场。在大力广告宣传之下，《Dynasty Warriors》小有成绩。与销量相比，更重要的是打出了品牌。后来的《真·三国无双》就以《Dynasty Warriors 2》的名字在欧美发售，然后欧版和美版就一直以领先日版一代的方式延续下去了。


▲二代刚推出时有很多日本玩家弄不明白为什么这个叫“吕布”的家伙这么厉害。



▲《真·三国无双2》的Xbox版增加了一些新要素，但销量平平，所以之后的Xbox移植版就没有任何变化了。

PS行将就木之际，光荣早早对SONY的下一代主机PS2表示支持，因此很早就得到SONY许可开始为PS2开发游戏。而光荣此前的技术投资已经初见成效，他们开发出了一个名叫“群制御引擎”的玩意儿，利用它可以表现出千军万马的宏大场面。同一画面中，远处的角色景物多边形数量减少，而近处的多边形数量增加，这样就大大增加了同屏显示的数量。这套引擎在随PS2首发的《决战》中便已经小试牛刀，并引起了广泛注意。而在接下来的《真·三国无双》中便发挥得淋漓尽致。

《真·三国无双》发售于2000年8月3日，当时PS2上的游戏极为匮乏，因此在日本取得了30万套以上的销量。以今天的眼光来看，《真·三国无双》实在是太简陋了，只玩过2代和3代的玩家如果想通关的话八成会疯掉。但是《真·三国无双》已经为整个系列的发展指明了方向，它的操作方法和后面的作品一模一样，轻重攻击、能力成长、事件、士气等设定

都被后续作品所沿用。而1代的片头CG则是历代之冠，非常经典，直到今天这段CG还被频繁地引用。

2001年9月20日是光荣历史上值得纪念的一天。光荣史上首个突破百万销量的作品《真·三国无双2》便诞生于这一天。游戏发售前并没有引起传统媒体的重视，但当一个月过后，人们才意识这四周时间内稳居销量榜首位的游戏居然一直是《真·三国无双2》。和一代比起来，《真·三国无双2》看似变化不大，除了画面有明显进步之外，很多音乐都是直接照搬一代。但游戏增加了大量全新要素，使得游戏媒介由一张CD变为了一张DVD。高达41人的出场阵容创下了ACT的记录，而且每位角色都有自己的剧情，不同的事件用不同人去触发也会有所不同。更重要的是游戏增加了装备的概念，游戏中有大量武器道具等待玩家去收集。而满足特定条件后，更可以拿到每位角色最强的武器。这也是游戏最具魅力的地方。

对日本玩家进行的调查表明，简单易学、爽快满点、要素众多是《真·三国无双2》能够取得百万销量的秘诀。《真·三国无双2》充分迎合了LIGHT USER的心理，但同时它又没有忽视核心玩家层。游戏的另一特色是融合了SLG要素。游戏中决定胜负的关键在于士气，士气处于劣势的部队其下场只有溃败。我方败北的条件除了玩家阵亡之外，还有总大将败北这一条。这使得玩家单靠打打杀杀也未必就能取得最后的胜利。要想取胜的话还得讲究策略，努力使自军的士气提高。在高难度下玩家不但要能够自保，还要援助友军，方能顺利过关，这对动作游戏达人来说也具有一定难度。而游戏中出现的战场有23个，每个战场都收录了大量历史事件，这些事件大部分都是“三国迷”耳熟能详的。这点足以令从《三国志》时代就开始捧场的老玩家备感欣慰了。

2002年11月底，ω-FORCE不动声色地在它的官方网站上打出了“《真·三国无双3》公开预定！”的消息。今时不同往日，各地玩家奔走相告，这条消息瞬间便成为了各大网站的头条新闻。之后在接下来的3个月内，《真·三国无双3》的消息不断放出，玩家的情绪被一次次提到了沸点。之后的2003年2月27日，游戏正式发售，然后在不到二十天的时间内就突破了百万，一切都显得那么水到渠成、顺理成章。

三代取得如此骄人的成绩，主要还是因为二代打下的良好基础。为了摆脱二代的影子，三代对游戏系统进行了大幅修改，新人物、新战场、分支设定都是相当出彩的，说三代和二代是换汤不换药是毫无道理的。但游戏的进化远不如当初从一代到二代那样惊人，除了画面更好和增加新动作之外几乎没有能够被称为进化的地方。而从二代就开始有的拖慢现象没有得到改善是最令玩家不满的地方。另外难度下降也使得老玩家怨声载道，而战场设计、武器系统的变更也让部分二代的支持者们颇为不满。此时光荣已经将目光投向了PS2之外的世界，而《真·三国无双》无疑就是急先锋。鉴于日本玩家中要求推出以日本战国为背景的战国无双的呼声也越来越高。终于，光荣在2003年11月26日举行的发表会上正式公布了《战国无双》的确切消息。

《战国无双》的基本系统与“《真·三国无双》系列”类似，只是故事背景改为16世纪日本战国时期。游戏中可以使用的角色只有15个，但角色个性鲜明，武器招式完全不同，多位大牌声优也为游戏增色不少。导入任务制是游戏最大的特色。游戏中收录了711个任务，任务对战况推进有很大影响，还关系到一些剧情分支，全部收集完还有特别奖励。游戏充分吸收了《真·三国无双》的优点，并对其缺点进化了改正。因此虽然这只是一部原创作品，也拥有了相当高的完成度。游戏最终还是取得了突破百万的销量，从这一点来看《战国无双》取得了无可置疑的成功。



▲《战国无双》和《真·三国无双》的玩法大相径庭，光荣的创意实在是取之不尽用之不竭。

在“无双系列”的大家族里，还有一个不可忽视的旁支，那就是“猛将传系列”。光荣向来都有推出加强版、资料片的传统，这一传统也延续到了“无双系列”中。“猛将传系列”的第一作是《真·三国无双2 猛将传》，当然二代好评如潮，也有不少玩家发来了自己的意见。综合这些意见之后，在游戏发售快满一年之际《真·三国无双2 猛将传》正式推出。游戏一经推出，立刻引起了广大玩家的强烈反响。光荣对游戏受欢迎的程度估计不足，导致首周出货量严重不足，一时被传为佳话。

《真·三国无双2 猛将传》对二代游戏中存在的不足进行了修正，并对于游戏受欢迎的设定大幅强化，因此取得72万多套的销售成绩也在情理之中。这次成功也极大地刺激了设计人员，于是之后又陆续推出了《真·三国无双3 猛将传》和《战国无双 猛将传》。“猛将传系列”的特点就是修正本传中的BUG，并追加大量全新要素。不过真正称得上是应玩家要求而推出的作品只有《真·三国无双2 猛将传》，这部作品可以说是“无双系列”中最为出色的一部。之后推出的其他“猛将传”商业性质太浓，因此销量逐渐下降也在情理之中。

PS2上“《真·三国无双》系列”的另一个旁支是2004年3月18日推出的《真·三国无双3 帝国》。这部作品是一部带有试验性质的作品，游戏更强调战略性，而削弱能力成长要素，虽然曾令人眼前一亮，但毕竟不能和正传比，取得30万多套的成绩也可以交差了。

在NDS版《真·三国无双》推出之前，整个“无双系列”都可谓是PS系主机的嫡系部队。综观这些作品，销量最高的是《真·三国无双3》，游戏性最高的是《真·三国无双2 猛将传》，最具有历史意义的是《真·三国无双2》。整个“无双系列”赖以生存的法宝就是为PS2量身定做的“群制御系统”，但如今看来这一系统如不得到进化，系列的通病——拖慢、延迟现象就很难得到改善，游戏品质也很难得到突飞猛进的提高。以PS2目前的硬件水平已经很难满足玩家日益贪婪的胃口，让我们拭目以待“无双系列”在下一代主机上的表现！

勇者斗恶龙系列

在黑暗的迷宫中，火光映照着一张稚气未脱的脸，刚刚战斗过的少年微喘着，略显紧张地左手拿着火把，右手摸了摸挂在腰间的剑，在他踏前一步前回头看了同伴们一眼，同伴们鼓励的眼神给予了少年无穷的勇气，之后他推开了面前宝箱的盖子。宝箱里的宝物，就是那探索未知的精神。



在黑暗的迷宫中，火光映照着一张稚气未脱的脸，刚刚战斗过的少年微喘着，略显紧张地左手拿着火把，右手摸了摸挂在腰间的剑，在他踏前一步前回头看了同伴们一眼，同伴们鼓励的眼神给予了少年无穷的勇气，之后他推开了面前宝箱的盖子。宝箱里的宝物，就是那探索未知的精神。

以下将要介绍的便是由鸟山明、堀井雄二、杉山光一三位大神级的人物带给玩家的游戏超大作《勇者斗恶龙》(《D R A G O N QUEST》，以下简称DQ)！如果您是“《DQ》系列”的铁杆饭，请略去此文。如果您正想踏入这篇传说的领域，那么欢迎和我一起回顾一下从PS时代开始的DQ历史。

2000年8月26日，主机大战已经结束，PS完全胜利。这一天，地点不论，天气不论，大小不论，全日本各大游戏店门口排起了长到望不到尽头的长龙，久违的“DQ现象”再度出现，《勇者斗恶龙7~伊甸园的战士们》，一个让玩家苦等了数年，跳票N次的超大作终于发卖。只要DQ一出，其他游戏都要让道，从而享有日本的“国民游戏”的美誉。

首周发卖186万，最终将近4百万的销量创造了日本PS上游戏的销量神话。其清新的风格和朴素的画面也给当时充满了浮躁的日本游戏界打了一针清醒剂。然而在国内玩家眼中看来，这款游戏画面简陋，人物粗糙，战斗单调，根本不能与本同称为“RPG双璧”的FF系列相比。那么这部作品到底出色在哪里呢？

《DQ7》的成功是必然也是偶然的，说它必然是因为它是DQ；说它偶然，是因为当时的业界环境实在是太需要一部DQ了，所以才能那么成功。

一个平凡渔夫的孩子和同伴们的冒险，即使同伴中有王子，即使拿到了神秘的石板。即使经历了许多惊心动魄的冒险，即使看过无数生离死别的场面，即使和“神”战斗过，但是从头到尾我们都无法将主角当作一个英雄，或许是他就像我们的邻居甚至我们自己，或许是我们和他一起经历了所有，和那些高高在上，拥有无数耀眼夺目必杀技的角色不同，显得那么平凡。

“或许我以后也能成为一个英雄呀！”

小时候玩DQ时的感觉在玩《DQ7》时仍然可以依稀感受到。

经过了许许多多，主角最大的愿望依然是



▲PS2版的《天空的新娘》重制版，采用了全3D技术，不仅让画面得到了大幅度的提升，也使游戏中的各种怪物们变得更加可爱。

和父亲(看到过一个讨论帖，应该是养父)一起捕鱼。其实，虽然里面的世界和小故事很多，但是每个故事都给玩家留下的思考却是一样的，那就是，什么是幸福？我该做什么？

《DQ7》不是童话，或许她那清新的画面和纯朴的结局可以让人回忆起童年的时光，但是那充满着现实的残酷和无奈的各个小故事却又只属于成年人的世界。在《DQ7》中，每个人都是平等的，不论是主角、同伴还是NPC。所有的人都在一只看不见的手上跳舞，这只手的名字叫命运。最后的结局找到自己的位置，回到了属于自己的地方，做着属于自己的事的主角是幸福的，以后也会幸福下去。

当然了，这种感觉如果不懂日文是没办法感受的。除此之外本作受人批判还有一个原因，就是画面。在SFC时代画面和“《FF》系列”差不多甚至还要强上一截的DQ系列在PS时代却被远远地甩在了后面，这也是诸多国内玩家对其不满的原因。其实仔细观察不难发现，《DQ7》的画面相当细腻，虽然对视觉冲击很淡，但却相当符合游戏本身那种悠闲愉快地感觉，和以强调视觉为主的“《FF》系列”是截然相反的两种境界。

在《DQ7》发售一年后。2001年11月22日。PS的末期，《勇者斗恶龙4 被引导的人们》

PS 复刻版发售。

当年在 FC 时代末期出现的系列第四作，因为大多数玩家的目光集中在任天堂的新机种 SFC 上而从销量上未能达到 3 代的高度。该作按照 DQ 惯例复刻在了 PS 上。所谓的 DQ 惯例就是在一个新机种上推出了新一代的DQ作品，就要利用该作的引擎复刻一作以前的DQ游戏。比如 SFC 上的《DQ5》和《DQ1+2》，SFC 上的《DQ6》和《DQ3》，PS上的《DQ7》和《DQ4》，以及PS2 上的《特鲁里克大冒险 3》和《DQ5》都归为此列。

《DQ4》不再是继承前三代的洛特系列，而是天空系列的第一作。故事说的是一群被引导的人们，在经历过自身的故事后走到了一起，为了打倒最后的大魔王而共同努力战斗的故事。该作角色众多，各有个性，其中于第三章登场的胖胖的商人大叔特鲁尼克更是自立门户，成为不可思议迷宫系列的元老。

本作分章节展开剧情，从最开始的勇者的家园被魔王破坏，村人被杀，到之后四章讲述了各个角色自己的故事，直到第五章勇者出现，和聚集在一起的人们消灭最终 BOSS。这样的叙事方式在当时是相当新颖的，也令玩家感觉自己再玩多部游戏，不会产生厌倦感。而新加入的 AI 系统，就是安排好同伴的战斗方式，使他们在战斗中自己行动，也使得战斗轻松许多。因为同伴众多，马车系统也在本作中正式登场，可以让不参战的同伴也可以获得经验值。除此之外新加入的交通工具也令人关注。

值得一提的是，在复刻版中加入了原作中没有的第六章。在原作中，最终 BOSS 死亡皮萨罗和他的爱人不仅在邪恶僧侣的阴谋下分离，更成为了勇者的剑下亡魂，而在新增的第六章中不仅可以让他加入还可以复活他的爱人，最终消灭邪恶僧侣，也就是所谓完美结局。其实早在 SFC 上的复刻版 DQ3 上就有同样内容的设定了，勇者一行可以穿过妖精之国来到天上挑战神龙，胜利后神龙就可以实现复活父亲的愿望（《龙珠》？）。

这部作品首周发卖62万份，最终销量达到将近120万份，因当时正处于机种交替的时候，许多老机种游戏都卖不动，身为复刻作品的本作竟有如此成绩，这令当时所有当时不看好该作的人们大跌眼镜，看来DQ 果然就是 DQ，地位无法动摇。

在 GB 上双双突破百万以收集、育成为最大卖点的《DQ 怪物篇 1、2 星降的勇者和牧场的伙伴》于 2002 年 5 月 30 日登陆 PS。与 DQ 有关的还有早在 1999 年 9 月 15 日推出的《特鲁里克大冒险 2》。至此 PS 上的 DQ 正统作品及与其相关的周边游戏介绍完毕。

2002 年 12 月 31 日，《特鲁里克大冒险 3》发售，之后又在GBA 上复刻。但这并不是系列的正统作品，舍去介绍。

2004 年 3 月 25 日，《勇者斗恶龙 5 天空的新娘》发售。首周销量突破百万份，最终销量高达157万！这种情况在复刻版游戏中可以说是绝无仅有的，即使是 DQ 系列复刻，该作也是最好的成绩。这才是真正的“抢购”啊。



《DQ5》，被誉为 DQ 系列中剧情最高的一作，整部作品剧情跌宕起伏，记录了主角一家三代人为了找寻勇者历尽艰辛的故事。因为天空之剑，主角不仅自小失去父亲，被抓去做了十年苦力，九死一生逃回来后厄运依然没有结束，在一系列的阴谋下最后和妻子一起变成了石像，数十年弹指一挥间，经历无数的风风雨雨，直到子女长大才一家人团聚。比起最后的打败大魔王，一家人开心地在一起才是玩家更愿意看到的吧。

本作可以算是《DQ 怪物篇》的始祖。因为剧情的原因很多地方只有主角一人出场，很容易觉得单调而使得游戏的乐趣下降。但是在本作中安排了主角可以捕捉怪物成为同伴的设定，不仅不会让玩家感到单调，还满足了玩家的收集欲。记得发售不久后就有玩家以有三只金属史莱姆为傲了。

当年《DQ5》原作在 SFC 上发售的时候技术还很不成熟，画面可以说只达到 FC 时代的水准，也没有任何像《FF4》缩放技术那样令人眼睛一亮的技术亮点，但还是凭借着出色的剧本折服了无数玩家的心。在如今的PS2 那样强大的硬件上，画面表现当然不会令人失望。无论是白雪皑皑的妖精国，还是碧绿的草地，又或是天边的日出日落，诸多的美丽特效令人目不暇接。

如果你早已习惯了无数的声光特效，看过数千小时的CG 动画，那么《DQ5》的画面对你来说还不够好，还不足以吸引你玩下去的话，那么不妨试试由 LEVEL5 制作，SQUARE ENIX 于 11 月 27 日推出的系列最新作《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》。单就画面而言，不管从哪个方面看都已无可挑剔！角色动作，真实比例、动画渲染，昼夜的交替，一切的一切既有真实感又有幻想感，连怪物的动作、表情都是那么逼真！实在是不可不玩的佳作！

以后的 DQ 会……

无法适应时代就会被时代所抛弃。

忘了这句话是谁说的，但是可以肯定的是，DQ 不会。从《DQ8》我们已经可以大致猜测一下，DQ 系列的未来。

按照惯例，《DQ8》的引擎可能会用来制作《DQ6》的 PS2 复刻。SQUARE 和 ENIX 的合并也让 DQ 出现了新的景象。如今，DQ 的角色和 FF的角色一起在富豪街参加大富豪的游戏，用 DQ 的角色制作的周边游戏将会越来越多，《FINAL QUEST》之类游戏也许不再是梦想。DQ的人们即将走出DQ 舞台，走向越来越多的新世界，让更多的人们认识 DQ。



横行霸道系列

每一个成功的游戏平台必然都有几款作为杀手锏的超级大作，他们的存在足以构成数百万玩家购买一台游戏机的理由。在北美，人们购买PS2的一个重要理由就是《横行霸道》(GTA)。2001年圣诞商战PS2在北美的王牌大作是《横行霸道3》，2002年圣诞商战PS2在北美的王牌大作是《横行霸道：罪恶都市》，2004年圣诞商战PS2在北美的王牌大作是《横行霸道：圣安德里亚斯》……未来仍在继续。

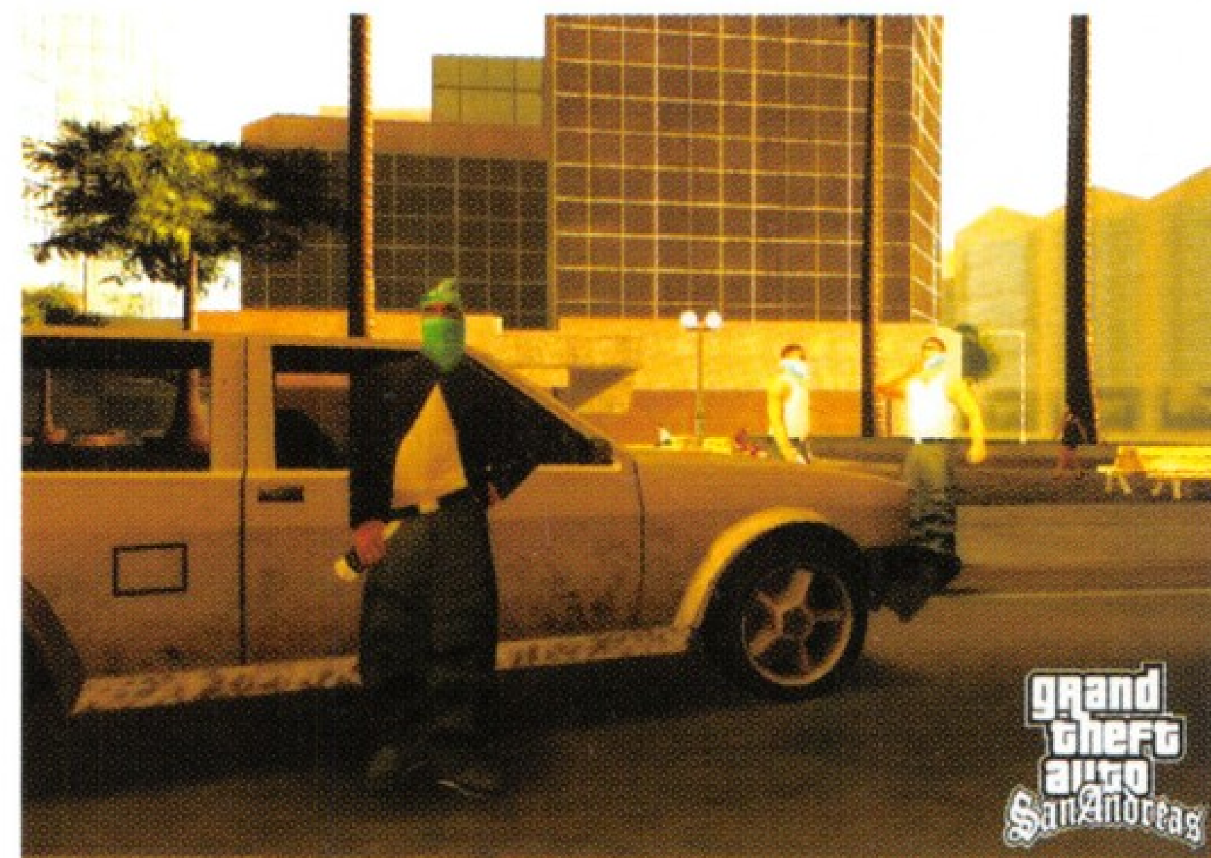
《GTA》的真正创造者并非美国公司，而是来自苏格兰的DMA Design。在《GTA》之前，DMA Design最著名的游戏是《疯狂小旅鼠》。1996年DMA Design的创始人戴维·琼斯(David Jones)开始策划一款叫做《竞速与追击》(Race and Chase)的游戏，在该作中玩家扮演警察，在大街小巷里到处追击那些超速驾驶、肆意撞击路人的罪犯们。不过琼斯不想让这款游戏落入俗套，于是他借鉴了《吃豆人》的特点，让玩家扮演罪犯，而敌人则是警察，一款绝对另类的游戏就这样诞生了！

由于“Race and Chase”的名字已经被一家公司的火柴盒产品注册，琼斯决定将游戏更名为《Grand Theft Auto》。游戏发生在一个活生生的城市里，与真实世界不同的是，玩家可以在里面胡作非为，可以到处抢车、驾车撞倒前面所有的障碍，包括汽车、行人、乃至建筑。在玩家附近总有一群警察，伺机将这位胆大包天的歹徒逮个正着。游戏将《Pac-Man》以罪恶的方式重新演绎，并且加入了极高的自由度。游戏中的几个城市各路段总长度达到6000公里，除了有200多个既定任务外，玩家还可以在城市中随意探索。在这个疯狂的世界里没有规则的限制，没有道德的约束，玩家可以在这个真实而荒谬的世界里尽情发泄。

不过这种设计概念意味着必然会出现的对于暴力问题的争论，1997年11月《GTA》发售之后随之而来的就是一片讨伐之声。当时英国的不少议员就出面谴责游戏中的暴力问题，巴西政府由于担心这种内容严重越轨的游戏会影响到青少年的身心健康而全面禁售进口的《GTA》游戏光碟。该作在美国发售后，美国的各大连锁零售店为了维持自身的声誉而坚决杜绝销售《GTA》，这让花了大价钱收购了DMA Design的代理商BMG Interactive也非常无奈。不过Take-Two公司却非常看好该作的发展前景，于是主动要求成为该作的代理商。1999年11月Take-Two正式购入DMA，将其80多名员工并入旗下的Rockstar成为Rockstar North，专门负责“《GTA》系列”的开发。

《GTA》的1、2两作都是为PC开发的，虽然也有推出PS版，不过影响力并不是很大。真正让该系列发挥无尽光芒的是2001年的《GTA3》。3D引擎的引入让《GTA》的创作概念真正得以实现。游戏舞台依然设定于“自由城(Liberty City)”，全3D的画面使其真正成为可以让人自由自在犯罪的虚拟世界，昼夜循环的系统大大增强了真实感和生活的气息。好莱坞明星的配音更是给人一种十分熟悉的感觉。本作受《盗亦有道》、《盗火线》等电影的影响很大，玩家的每一个任务都有较强的目的性，每一个举动都可能影响其家族在黑帮争斗中的地位。除了形形色色的任务外，在城市里随意犯罪也是不少人喜欢这款游戏的重要原因。相信有不少玩家其乐融融地到处烧杀劫掠仅仅是为了提高“通缉等级”，使得FBI出动直升飞机和坦克来围剿。玩家还可以偷窃消防车去救火，甚至偷一辆警车去逮捕其他罪犯。

《GTA3》超高的自由度和发泄的感觉让大批美国玩家玩得如痴如醉，该作发售后立刻成为当年度PS2最畅销的游戏软件。2002年11月发售的《GTA：罪恶都市》继承了《GTA3》的衣钵，并将其发扬光大。游戏故事设定于1980年代，收录了1980年代的诸多名曲，包括麦克尔·杰克逊等顶级巨星的歌曲。在游戏中的汽车里，玩家可以通过收音机的各个频道聆听各种音乐，甚至还有DJ们的广播节目。游戏设计过程中借鉴了《迈阿密风云》等1980年代末警匪剧的特色，并且同样启用了大批明星为游戏配音。



庞大的都市里自由自在地犯罪是“《横行霸道》系列”的最大卖点。

与前作相比，《GTA：罪恶都市》中加入了一定的经营模拟要素。随着各种犯罪任务的完成，玩家将会创建一个庞大的犯罪王国，并且收购城市中的各种生意。例如你可以开办俱乐部、车店等，这些生意会为你带来源源不绝的收入。另外本作中也加入了大量的室内场所，使得游戏场景更加丰富。交通工具方面也加入了摩托车、汽艇、直升飞机等。不管是玩家的评价还是销售成绩，《罪恶都市》都成功延续了前作的辉煌，并以将近3亿美元的销售额成为目前为止PS家族在美国销量最高的游戏。

与前作相隔两年，《GTA：圣安德里亚斯》又一次在内容上进行了大规模的拓展。游戏以整个州为舞台，以加州为原型而设计的圣安德里亚斯由3个城市构成，Los Santos以洛杉矶为原型，San Fiero以旧金山为原型、Las Venturas则是以拉斯维加斯为原型。游戏的时代设定为1990年代初，在前作的基础上本作加入了一些RPG元素。玩家要通过饮食、锻炼等对主角卡尔·约翰逊的身体条件进行调理。这款游戏发售之后又不负众望的成为PS2的年度重头戏，在美国的首周销量超过250万套，在英国更是创下了英国游戏史上的销售新记录。

我的暑假系列

“《我的暑假》系列”中没有帅气的人物形象，没有慷慨激昂的音乐，没有正义与邪恶的斗争。一切都是那么的普通、那么的质朴，那么的自然，你所要做的是：去尽量的体会大自然带给你的快乐！



本作的清新感觉是其它游戏所不能给予的。

“《我的暑假》系列”可以说是一款相当另类的游戏，游戏中没有帅气的人物形象，没有慷慨激昂的音乐，没有正义与邪恶的斗争。一切都是那么的普通、那么的质朴，那么的自然，你所要做的是：去尽量的体会大自然带给你的快乐！

系列第一作《我的暑假》发售于2000年6月21日，当时正值日本国内中小学生暑假的开始，在如火如荼的暑期游戏商战中，SCEI推出的这款小品级游戏并未引起太多人的注意，但是只要是把这款游戏买回家的人一下子就被游戏深深地吸引住了。

游戏讲述的是一个非常轻松的故事，名叫ぼく（BOKU，日文中就是我的意思）的小男孩被爸爸妈妈送往乡下的叔叔家过暑假，一个月的暑假生活就这么开始了，而这一个月要怎么度过则完全取决于玩家你。乡下的暑期生活是相当自由的，并且这里不会有一般游戏里那些任务啊、魔法啊、迷题啊等常见要素，也绝对不会中途因为你做错了什么事情而Game Over，除非你完成了30天的暑假。但是只有一点——无论你在做什么，时间是在不断流逝的，如何度过这30天没有任何限制，但是却只有30天时间可供“挥霍”，哪怕你每天到处闲逛什么也不做都可以顺利完成游戏，这便是这款游戏不同于其他游戏的地方。

当然，既然是过暑假的游戏，本作还是准备了充分的内容来给大家消磨时间，例如你每天早上要是准时起来的话可以和叔叔一家一起做早操，然后一起吃一顿早饭，之后可以帮婶婶浇一浇牵牛花，然后拿着叔叔给的扑网去抓昆虫，拿着昆虫去和小伙伴玩斗牛，或者去树林里闲逛，有可能遇到旅游的大学生哦……等等许许多多偶然或者必然发生的事件，都可以让玩家任意消遣，当然在规定时间是要回去吃饭和睡觉的，特别是晚上睡觉，如果超过规定事件被强迫上床的话，那么第二天就有可能睡懒觉而错过一些有趣的事件。在每天睡觉前，ぼく都会写下每天发生的一件关键事情作为日记，要想30天的日记都是满满的可是要花费一番精神的哦，如果某天毫无意义地度过了，那么日记上就会写下“今天什么都没发生”，另外每天早上的早操也会有记录的，如果因为睡懒觉而耽误了早操的话，也无法达成完美的记录。另外游戏中最主要的搜集要素就是各种各样的昆虫啦，除了一般的昆虫需要去亲自捕捉之外，有些昆虫需要在特定的时候才能捕捉到，有些昆虫需要触发特定的事件才能拿到，还有些昆虫需要和小伙伴们玩“昆虫斗牛”胜出才能拿到，不过如果你的的珍惜昆虫在对战中失败的话是要被别人拿去的哦。

本作的乐趣就在于在游戏中所表现出来的那种自始自终的童趣、天真和自然的无邪，游戏中每个人物的都那么真诚、善良和可爱，游戏中的场景显得那么和谐、清新，令人不由自主地投入到这大自然的怀抱中，玩后的感觉使人心旷神怡。

2002年7月11日，SCE又在PS2主机上公布了《我的暑假2 海的冒险篇》，令众多玩家欣喜不已，借助PS2强大的机能，游戏画面虽然还是采用和前作一样的3D人物2D背景的表现方式，但是画面的精细程度有了质的飞跃，特别是本作的主题——海，为大家又展现了另一个神奇的世界。

游戏内容与前作基本相同，ぼく今年的暑假将在住在富海村的叔叔家度过，同样只有30天，但是游戏场景是前作的数倍，除了村内的面积大幅度扩大外，村外的海也是可以无限畅游的，另外游戏的NPC也远多于前作，不但叔叔家多了好几位成员之外，村里的小伙伴和其他村民也都在游戏中充分出演，每天光是和这些人聊天就得花上不少时间，特别是在与这些人交流期间，可以通过和他们交朋友而与之促膝谈心，有时候会听到一些感人泪下的故事，感受到人世间的人情冷暖和人生的酸甜苦辣。由于场景的扩大，本作特地为ぼく准备了一辆自行车，这样就不会因为要慢吞吞地走来走去而浪费宝贵的假期了。本作的各种小游戏也是异常丰富，除了抓昆虫和与小伙伴对战之外，最令人感兴趣的就是到大海去探险了，由于机能的提升，海的表现在当时十分令人满意，那种在海中任意游弋的感觉做得很到位。有了海的加入，游戏的搜集要素就不仅限于昆虫了，（当然本作的昆虫数量也是大幅度增加）钓鱼也是本作的乐趣之一，另外海中还有很多稀奇古怪的小玩艺儿需要潜水才能获得，另外最特别的搜集品就是本作中被称为“王冠”的东西（其实就是各种图案不一的汽水瓶盖），有时候这种王冠躲藏的位置很隐蔽，但往往是在闲逛的时候无意发现的，这正好体现了本作随心所欲游戏的特性。最终本作取得了比前作更大的成功，虽然销量不及那些名牌大作，但是SCE这种勇于拓展清新游戏路线的思路还是获得了很多玩家的肯定。

“《我的暑假》系列”这两部作品充分体现了SCE那敢于推陈出新的游戏制作思路，特别是在游戏商业化气氛越来越浓厚的今天，能够做出如此轻松活泼的生活体验游戏实在是非常难得，为习惯了打打杀杀的游戏市场灌入了一股清新之气。这个系列的第三作即将在2005年春季发售，不过这次不再是又一年的假期了，游戏名称也改为《我们的家族》，玩家将扮演一位家族中的爸爸或妈妈，抚养自己的孩子让他们健康成长，最终建立属于自己的庞大家族，本作将侧重于体验家庭生活和教育的酸甜苦辣，感受人生的波折，令人十分期待。

漂泊的故事



地下酒窖里沉闷的狼嚎、市街地的只片鸟语、羽虫之森里轻快的羽虫飞舞，都被背景音乐烘托得十分真实化。尤其是大圣堂的音乐，将气氛烘托到了极点，那里，究竟是神的大厅还是恶魔的老巢？

《漂泊的故事》，作为松野泰己继FFT以来在SQUARE的第二款大作，虽然由于宣传失利和游戏淡季发售等因素，本作在日本国内只卖了约30万套，但是本作优秀的素质使其成为当时日本权威杂志《FAMI通》历史上的第四个满分作品。同时，在几年后SQUARE对玩家期望的游戏续作中做的一次调查中，本作名列榜首，比排在第二的“《寄生前夜》系列”还要高近15个百分点。

游戏背景设定在中世纪的虚构国家Valendia，Ashley冒险闯入的Lea Monde城原先是一个盛产石灰石和佳酿的富饶贸易港口，也是一个重要的战略城堡，不仅如此，它还是上古时候虔诚的教士St. Mullenkamp所在的圣地。坐立于雷亚蒙德的市中心的标志建筑大圣堂，就是Mullenkamp教徒们日夜朝拜的神圣场所。不过，25年前的一场大地震，使得这座屹立了两千多年的古城走到了历史尽头……但现在，Bardorba公爵、议会、红刃骑士团、法王和Sydney等各个势力都对这里虎势眈眈，到底废都Lea Monde有什么秘密，使得各个势力为其争权夺势？

在整个游戏中，除了开头的一小段CG动画以外全部是由即时演算画面生成，但是临场氛围的描写效果却比一些CG都要好很多，很多场景让你感觉身临其境。3D镜头的运用十分高超，可以说，将里面所有的过场都提取出来以后，这就是一部十分不错的电影。同时，每个BOSS出场和被打败时的画面也各具特色，以第一个BOSS米诺陶司为例，镜头先是转向主角Ashley，地板震动，之后是BOSS的后身，地牢中看到BOSS的粗壮大腿，一切都暗示着下面Ashley面对的则是一个强壮的怪物，之后马上转换成怪物的第一视角，表示怪物的愤怒并且切换到战斗场景，整个过程一气呵成，没有一点拖泥带水的感觉。这不是随便请一个动作电影的摄影指导就能做出如此效果的，要想达到这一点，镜头的运用及剪辑需要有很深的功力。

并且，本作的背景音色也堪称一绝——同游戏融为了一体。地下酒窖里沉闷的狼嚎、市街地的只片鸟语、遇到BOSS时的紧张气氛、羽虫之森里轻快悠闲的羽虫飞舞，都被背景音乐烘托的十分真实化。尤其是大圣堂的音乐，将气氛烘托到了极点，那里，究竟是神的大厅还是恶魔的老巢？

剧情方面，人物的刻画十分鲜明，Ashley和Sydney的刻画都十分丰满，随着剧情发展，Ashley过去那不为人知的一面使得人物十分形象，Sydney虽然一开始的出场让玩家觉得是大恶人，笔者第一次体验的时候甚至感觉最终Boss就是他，但是最终却并不如此，虽然他也不是什么好人。其他角色中，Sydney忠诚的手下Hardin，悲哀的红刃骑士团神官Grissom，对手中的Tieger与Neesa等人也各有特点。

系统的新颖是这款作品的另外一个特色，在本作中，你既可以依靠着出色的连击使大多数敌人倒在你的脚下，也可以使用经过特殊锻炼强化的强力武具让战斗的天平倾斜于自己。连击系统，魔法系统，武器杀人技，属性、种族、攻击类型的相克以及装备的合成和锻炼，只要你熟练掌握了任何一个或几个方面，都可以使自己在这场战斗中生存下来，进而一步步揭开废都Lea Monde的真相。RISK（危险）值的加入使得在连击的时候需要斟酌考虑，一味连击下去可能会因为RISK过高后伤害增大的副作用导致致命的危险，这个成功的设定在即将推出的《FFXII》中也有类似的继承。武具的属性、种族和打击类型等多方面因素共同决定攻击和防御方面能力的强弱，所以有时一直使用的低级武器会比刚入手的高级武器还要实用，甚至对部分敌人只有使用相性正确的武器才可以给与以大伤害。而称号系统与合成的导入使得本作带有了很强的收集和锻炼成分，一把全种族属性数值全满的究级武器没有几个小时的精心打造和几十个小时的细心研究是不可能获得的。另外，当敌人不小心攻击自己同伴时出现的尴尬表情，可以用道具和回复魔法一时驯化敌人、各个房间的名称等细小的方面也能体现制作者的良苦用心，使得游戏更加真实。

但是，世界上并不存在完美的事物，本作也是如此。一周目难度偏大使得笔者在内的很多人只能浅尝则止，主要是因为他们不熟悉系统，但本作却没有比较好的系统上手教程，所有的系统规则如果不看攻略和指导只能由自己慢慢摸索，虽然本作的菜单中拥有全部系统的详细说明，在一些场景里的敌人动作也可以在不经意间启发我们，不过实际效果却不是很明显，将游戏打穿一次以后却无法了解系统各个方面的人大有人在，就在本作汉化补丁出现以后，还是有不少人感觉系统上手难度很大。另一方面，本作中的敌人无法随着我方通关次数增加，实力的增强而逐步增强，隐藏BOSS的强大实力在多周目后的Ashley前也显得苍白无力，使得包括笔者在内的很多玩家手中拿着辛辛苦苦锻炼出来的究级武器却找不到一个合适的对手。希望续作可以将这个缺陷袮补下来。如果你不想错过任何一款优秀的游戏的话，那么本作则是一款值得强力推荐的作品。

Poland : Brazil(波兰对巴西)

■发布地　　波兰
■广告产品　　Sony PlayStation品牌形象广告
■所获奖项　　The Golden Drum Awards, 2003 (Silver Drumstick)

◆点评
波兰 : 巴西　　5 : 1
PS2《THIS IS FOOTBALL 2003》全欧洲热卖……

32　SPORT

PIŁKA NOŻNA ▶ II runda Pucharu UEFA: AC Parma – Wisła Kraków 2:1

JAK RÓWNY Z RÓWNYM

Tak jak przed czterema laty krakowianie przegrali na wyjeździe z Parmą 1:2, ale byli bliscy przynajmniej remisu. – W rewanżu najniższe zwycięstwo daje Wiśle awans i mam nadzieję, że tak się stanie. To byłby wielki sukces polskiej piłki klubowej – stwierdził selekcjoner Zbigniew Boniek

Football
Poland : Brasil
5:1
PlayStation 2 This is Football 2003
www.sony.com.pl

II runda Pucharu UEFA: Malaga CF – Amica Wronki 2:1



Veins(血管)
■发布地　　澳大利亚
■广告产品　　Sony PlayStation品牌形象广告
■广告发布日　　1999年9月

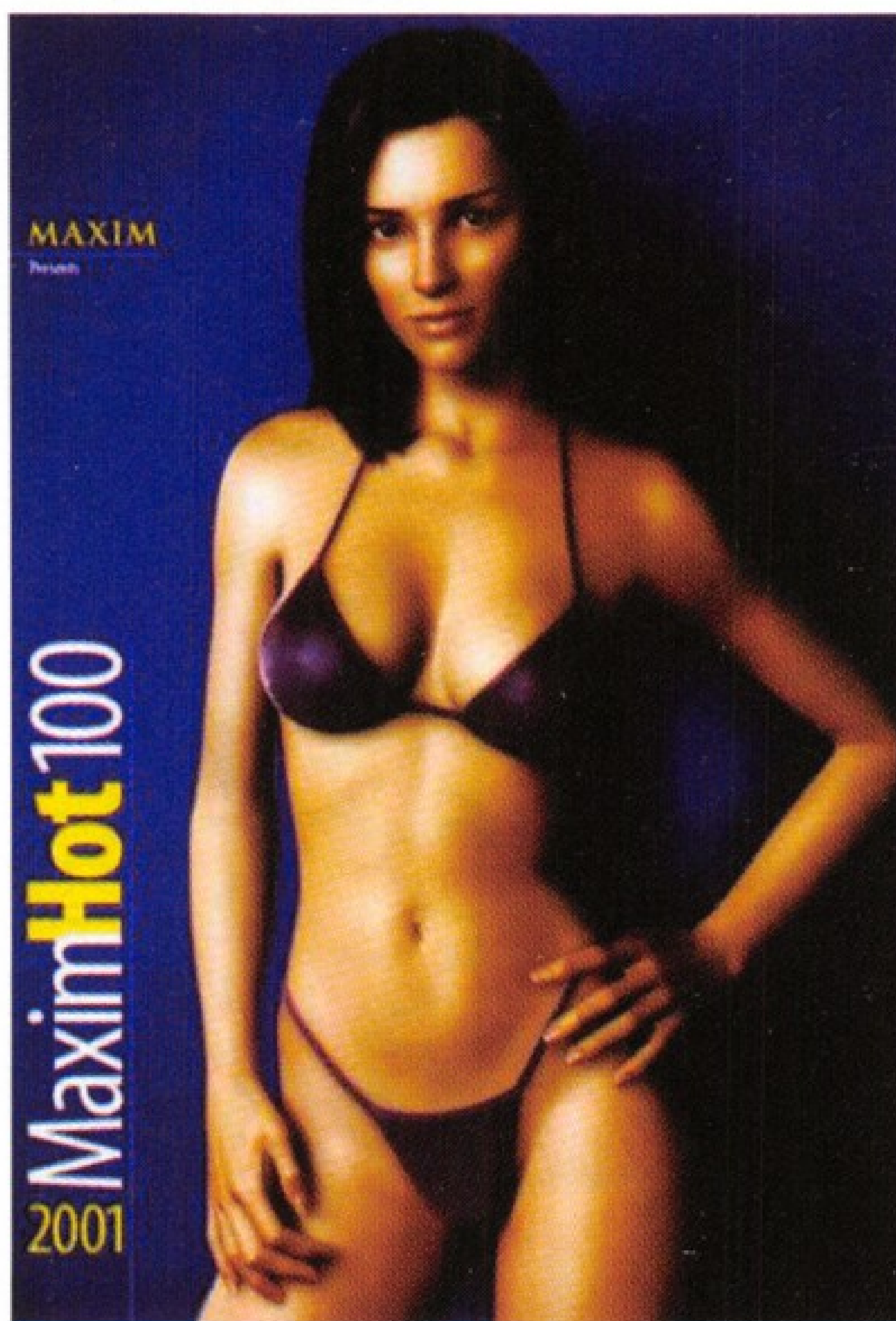
PlayStation十载光辉

2001年

PlayStation2的真正实力！

"所有的游戏在这里集结"——PS2在2001年的成功原因完全可以用这句昔日的承诺来具体归纳，虽然硬件性能比不上后发的Xbox和NGC，但索尼还是努力在软件上狠下苦功，积极与第三方厂商展开合作，该年度中无论日本本土还是北美地区都出现了许多品质优秀的游戏，除了《FF X》和《MGS2》等传统名作外，《真三国无双2》和《GTA III》的异军突起更为开拓新规消费层做出了巨大贡献。

1月22日 一直与索尼保持紧密战略盟友关系的Square召开经营战略说明会，该社破天荒地表达了参入任天堂GBA的强烈意愿，而事后任天堂社长山内溥却对此不以为然，声言除非Square在NGC平台推出两款《FF》系列的新作，否则绝无合作可能性。Square在经营战略说明会上还透露将把《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《FF Ⅸ》在PS2平台以DVD为软件载体重新制作。经营战略说明会中传出了一个非常严重的负面信息，坂口博信主持制作的全CG电影《最终幻想 灵魂深处》的制作费用已经达到了1.37亿美元，虽然索尼旗下的哥伦比亚影业公司承担了其中一半，仍令Square感到不堪重负。



1月25日 由PS转移自PS2制作的Capcom社大作《鬼武者》发售，这部由稻船敬二领衔的人气作品当月就取得了75万份惊人销量，这是PS2平台首款百万大作，对硬件的普及贡献巨大。

1月31日，世嘉宣布退出硬件市场竞争并积极参入各大主流硬件平台。

2月8日 由于Square出现了股票上市以来首次财务赤字，该社当日发表了一系列的高层人士变动，会长武市智行、执行董事平松正嗣和副社长坂口博信被解除管理职务，这三位亲索尼系的首脑人物下台，预示着Square的经营方针正发生微妙变化。

2月21日 SCEI举办"PlayStation FESTIVAL 2001"战略发表会，久多良木健社长宣布PS2主机截止2月18日统计已经达成全球出货816万台（日本438万台、北美210万台、欧洲168万台），此外PS和PS2的游戏总出货量已经达到10亿套的天文数字。Square和迪斯尼还在会场共同发表了一个神秘的合作计划。

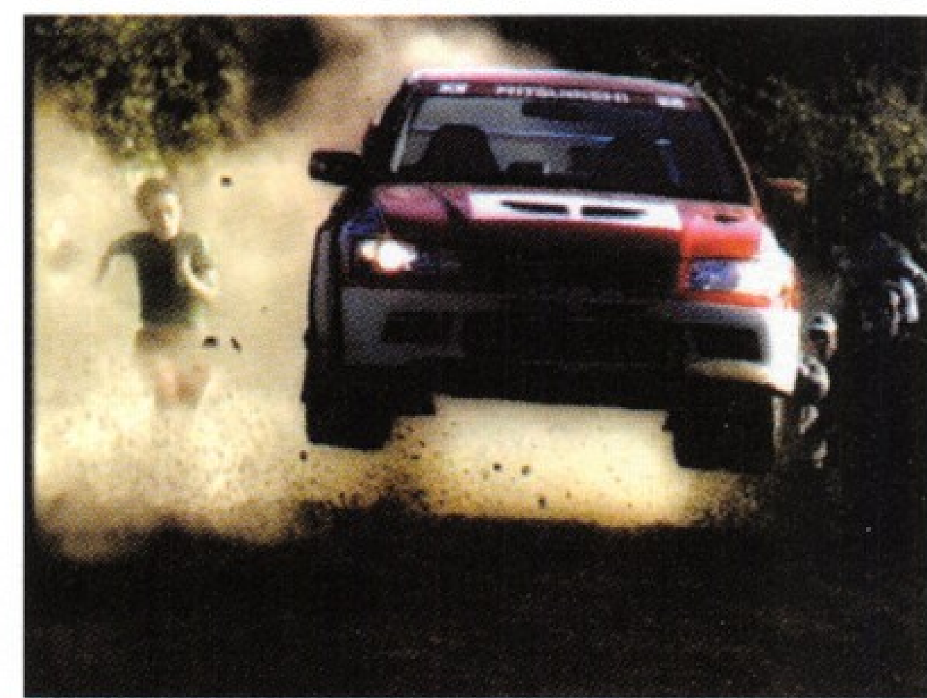
3月24日，SCEI发表PS2主机全球累计出货量突破千万大关。

3月29日 在TGS春季展览首日公布的"CESA游戏大赏"评选结果，SCEI出品的PS用RPG游戏《高机动幻想GUNPARADE MATCH》凭借出色品质力压《塞尔达传说 梅祖拉的假面》等名作入选最佳游戏优秀赏，而PS《我的暑假》获得最佳包装设计赏，这些殊荣充分证明了SCEI的游戏品牌号召力正不断提升。

3月29～31日 TGS春季展，本次展览会上对应PS2平台的游戏成为了主流，而诸如《异度传说》和《幻想水浒传Ⅲ》等突然发表的力作不断刺激着参展者们的神经。SCEI在展会上特设了名为"WELCOME TO PlayStation"的专题展区，集中展示62款代理发行和自行开发的PS/PS2游戏，此外还开设了名为"LIVE STUDIO"的区域供玩家与制作人近距离交流。

4月27日 索尼集团公布上年度财务报表，子会社SCEI出现了高达511亿日元赤字，连结利益减收167亿日元（同比降幅86.2%），游戏部门大幅赤字原因与硬件亏本销售和软件销售不如预期有关。索尼副社长德中晖久宣布把PSone生产全部转往中国大陆，并不排除未来把部分PS2产能也转移过去。

4月28日 SCEI本厂的王牌作品《GT赛车3 A规格》成为PS2主机首款杀手级作品，这部被《FAMI通》评为39分的高品质游戏发售仅两日就轻松突破了72万份。



《GT3》素质毋须置疑，广告创意也是一流。

5月16日～18日 美国洛杉矶E3。PS2在北美发售后取得了巨大的成功，E3展前夕已经卖出了300多万台，全球销量更是突破了1000万台。不过人们依然抱怨PS2上没有真正的一流大作，因此索尼希望在本届E3展上带给人们更多购买PS2的理由。本届E3上展出的PS2游戏均已十分成熟，除了最热门的《潜龙谍影2》外，具有强烈真实感的《寂静岭2》、究极华丽的《FF X》、史上最真实的《GT赛车3 A规格》等都让人们见识到PS2游戏所应该具备的水准。Square和迪斯尼的合作计划此番也终于揭开神秘

面纱，Square将负责制作一款迪斯尼历代群星大集合的PS2用A·RPG游戏。网络游戏是本届展会的另一大主题，索尼同样开始积极筹划其网络计划，宣布将与美国在线时代华纳合作推广PS2网络服务。E3大会后举行的游戏评奖，《潜龙谍影2 自由之子》连夺最佳家用平台游戏和最佳动作冒险类游戏两项大奖，《GT赛车3 A规格》也获得最佳赛车游戏奖。

6月 SCE和东芝、IBM三社共同发表将投资4亿美元进行"CELL"计划，预定2005年推出新世代超高速电脑处理器。

6月8日 SCE推出了"PS2 GT3 Racing Pack"同捆套装，这个附带了《GT3》的套装维持了和原先同样的39800日元价格，实质等于变相降价。

6月27日 SCE在东京举办一场名为"PlayStation2 PARTY IN SUMMER"的游戏盛会，展出了多款预计夏季推出的热门游戏，整个大会最激动人心的压轴大戏是两款3D格斗天王级游戏《VR战士4》和《铁拳4》的同时发表，两款游戏的主要制作人在会场握手交欢的场面令人激动不已。



6月29日，30000型PS2主机价格由39800日元调整为35000日元。

尽管之前北美公映的《最终幻想 灵魂深处》惨遭滑铁卢，但并无损于万众对《FF X》期待。7月19日清晨，日本秋叶原、涩谷等地的游戏专卖店前出现了千米的排队长龙，店家不得不提前一小时开始营业，当时场面盛况空前。根据Square社长铃木尚透露，《FFX》首发三天内总计销售了170万套。另据有关权威媒体调查数据显示，《FF X》发售当周的PS2软硬件产品的销售额竟占整个日本市场的83%份额。

7月19日 SCEI的官方网站PlayStation.com开始接受PS2专用硬盘HDD的预订，分外置式和内置式两种，首批出货10000套。





7月26日 SCE的名作续篇《大众高尔夫3》终于降临PS2，销量高达120万份。

9月20 KOEI对应PS2平台的新形态ACT游戏《真·三国无双2》发售，游戏的设计思想和耐玩度比前作相比有了本质的飞跃，由此引发了口耳相传的长卖效应。

10月10日，SCE宣布PS2全球的出货量突破2000万台。

10月12日～14日 TGS秋季展，虽然任天堂依然闭门自守，虽然世嘉已经全面撤退，并不意味着索尼将在本届展会中独领风骚，微软Xbox的大举袭来形成了两强对峙的格局，比尔·盖茨亲自赶到会场呐喊助威，几乎所有的日本实力厂商也纷纷拿出重磅作品紧跟潮流。SCEI依然稳健地以质优量足的软件阵容迎击微软的大攻势，《王国之心》、《鬼武者2》和《VR战士4》等大作保持着绝高人气，临近最终形态的《潜龙谍影2 自由之子》试玩台前拥挤着黑山般的人群。Square首次公布了PS2用大型网络游戏《FF XI》的开发画面和标题LOGO。

10月19日 由于《最终幻想 灵魂深处》票房惨败的缘故导致Square出现了严重经营危机，SCEI在这一天以149亿日元收购了19%的Square股份，成为该社第二大股东。SCEI一女发言人表示索尼不会干涉Square的日常经营活动，Square总裁和田洋一也表示该社不会因为索尼参股而带来额外负担。

10月22日 一款原先并不太让人注意的PS2游戏悄然在美国问世，ROCKSTAR GAMES开发的《横行霸道Ⅲ》(《GTA Ⅲ》)凭借着出色的游戏性和完美的自由度获得了GAMESPOT等权威游戏网站交口称赞，这部游戏很快就掀起了一股不可阻挡地流行狂潮席卷欧美各地，累计销量突破了千万大关，对于PS2主机的加速普及起到了决定性推动作用。

11月11日 《潜龙谍影2 自由之子》在北美率先发售大获成功，首批出货即达180万份，该游戏随后于11月29日在日本本土登场，累计销量75万份。

11月29日 PS2以29800日元的全新价格发售，这个售价比原先足足下调了1万日元，降价后PS2的日本周间销量立即猛增了一倍，SCEI更期望新价格能确保年末商战全面胜利。

11月中旬 SCE宣布将从12月13日起在中国香港、新加坡、马来西亚、泰国发售PS2主机和软件，中国台湾地区则要等到来年1月24日。

12月7日 SCE在东京都召开了"PlayStation PARTY"大会，展示了《VR战士4》和《FF XI》等16款将在2002年发售的PS2大作。最后索尼副董事丸山茂雄为大会致闭幕辞，他说"去年的PS PARTY有人抱怨PS2游戏太少，许多大牌制作人也持观望态度，经过今年一年的不懈努力，使大家终于看到了PS2的真正实力……"

12月22日～26日 SCEH在中国香港国际会展中心举办的PS2 EXPO游戏展圆满成功，会场中最高潮的活动是GT之父山内一典亲临现场与明星谢霆锋比试《GT赛车3》，结果居然是谢霆锋大胜。

12月的年末商战中PS2取得了历史性的突破，一个月内全球实际销售了500万台以上的主机，这个数字为去年同期的三倍，并将NGC和Xbox远远甩在身后。《FF X》于圣诞节期间在北美上市，短短四天就出货214万套，一举成为年末最畅销游戏。

鬼武者系列

《鬼武者》成为了PS2上首个出货量突破100万的作品——更难能可贵的是本作还是一款原创作品。

1999年，正是Capcom的“BIO TOO”类游戏大行其道的一年。这一年推出了《BIOHAZARD3》以及《恐龙危机》两款动作AVG作品，不仅如此，DC版的《BIOHAZARD》新作也已经公开。Capcom正在全力扩大此类型游戏的阵容，而在不断创造新品牌的过程当中，《鬼武者》诞生了。

《鬼武者》于1999年4月正式公开，由稻船敬二领衔的第二开发部负责制作，在此之前，第二开发部主要负责Capcom的吉祥物洛克人系列游戏的开发工作。在绝大多数人眼中，第二开发部更擅长制作2D动作游戏——而当《鬼武者》公开的时候，的确让人吃了一惊——与第四开发部的宣传方式不同，《鬼武者》在初公开时就已经有了较高的完成度，包括角色设计、动作、场景在内的游戏主干都已经齐备。而最吃惊的还在后头：第二开发部居然邀请到了在亚洲地区非常有人气的明星金城武来“扮演”游戏的主角明智左马介，金城武将负责游戏的配音工作，而明智左马介的造型也会依据金城武的外形来制作。

1999年下半年，SCE正式公开了PS2的相关数据之后，有关《鬼武者》的一切似乎都发生了变化——当稻船敬二观看到了PS2机能演示的DEMO之后，再比照PS的画面，他强烈感到《鬼武者》应该诞生在PS2而不是行将没落的PS上。1999年末，Capcom宣布将《鬼武者》的开发计划从PS平台转移到PS2平台。不过当时连Capcom也没有意识到，《鬼武者》将会成为PS2上真正意义上的第一款大作。

以往的游戏制作，都仅仅只是局限在游戏圈子里，而随着游戏主机机能的提升，游戏在影音方面的表现力已经可以与传统的电影相媲美了。但是，游戏业本身却因为相关专业人才的缺乏，而始终无法让游戏与电影看齐。《鬼武者》的制作人稻船敬二也明白，如果单靠公司内部的人，想要让《鬼武者》跳出《BIOHAZARD》的模式是一件相当困难的事情，于是，他将目光投向了游戏圈子以外的专业人士。游戏音乐方面，他聘请了有着“日本贝多芬”之称的音乐家佐村河内守，游戏中那气势恢弘的音乐就来自于这位有着严重听觉障碍的音乐家手中。在很多年之后都还被玩家津津乐道的开场CG部分是由著名的CG制作公司ROBOT负责制作，CG导演则是一位真正的电影导演——佐藤嗣麻子。佐藤嗣麻子与Capcom一直保持着良好的合作关系，她的其他作品还包括《维罗尼卡》和NGC版


PS版的明智左马介，基本上什么也看不清是吧？

《biohazard》的片头CG。

《鬼武者》转移到PS2上之后，开发进度相当令人满意，而且从2000年E3展以及TGS展玩家的反馈来看，也是相当不错的。在游戏的开发过程中还有这么一件逸闻：在最初的设定中，明智左马介击倒敌人后会出现红、黄两种颜色的魂，玩家要操作左马介移动到魂的出现地点才能得到这些魂。不过时任第四开发部部长的三上真司在有一次试玩了《鬼武者》之后，却对这个系统提出了批评，认为这个设定对玩家而言太麻烦，不够体贴，他建议改为按某个键来“吸魂”，除了能够增加爽快感之外，视觉效果也更棒。正因为Capcom全公司上下齐心协力，《鬼武者》在不断的修改、完善与延期中，慢慢迎来了它的“审判日”。

2001年1月25日，《鬼武者》满载着业界与玩家的共同期望终于推出。这款在当时来说无论从哪个角度来看都显得非常“精致”的作品的确是非常地出类拔萃，音乐、画面的表现也是玩家前所未见的；借助PS2强大的画面表现能力，玩家已经没有太多的思考空间来考虑“金城武究竟适不适合扮演左马介”这个问题







提到《鬼武者》系列就不可不提它的片头CG，可以说，《鬼武者》历作的片头CG动画都代表着当时游戏产业CG动画的一个高峰。《鬼武者》获得了2000年美国CG学会的SIGGRAPH最优秀大奖，片头CG也成为了玩家购买《鬼武者》的动力之一。



了，因为在他们看来，这根本就是金城武“主演”的一部可以由他们操作的古装动作电影。银幕大明星的超级号召力再加上游戏出众的素质，《鬼武者》成为了PS2上首个出货量突破100万的作品——更难能可贵的是本作还是一款原创作品。在游戏的“特典”之中，还隐藏着一段特殊的宣传动画——这段动画预示着《鬼武者2》也已经处在开发当中了，这也显示了Capcom对本作的信心以及将其系列化的决心。

2001年6月，也许相当多的玩家们仍然在猜测《鬼者者》附送的《鬼武者2》的预告影像当中那名独眼剑士的身分，但Capcom却早已按捺不住，在《鬼武者》发售仅5个月后就正式公布了《鬼武者2》的消息！并且在发表会现场还决定了游戏的发售日——2002年3月7日！和前作一样，《鬼武者2》也采用了“明星脸”战略，但让人感到很意外的是Capcom竟然采用了已故明星松田优作来作为扮演游戏中的主角柳生十兵卫的“男主角”，这让人不得不担心松田优作对于年轻玩家来说是否有足够的号召力，并且松田优作的古装扮相也并不讨好，实在让人为《鬼武者2》捏了一把汗。

《鬼武者2》在前作原有的基础上进行了诸多方面的强化，其核心系统“一闪”的大幅强化是最让人感到欣喜的——在敌人的攻击判定出现的一瞬间进行攻击，就能够一发逆转的设定的确是非常刺激，而在此基础上增加的“蓄力一闪”也获得了多数玩家的认可。

出场角色的增加是《鬼武者2》的一个明显变化，除了男主角柳生十兵卫与女主角阿市之外，安国寺惠琼、杂贺孙市、风魔小太郎这3名在游戏中可操作的角色也被刻画得栩栩如生；全新的道具的交换和品物的赠予系统让玩家在战斗之余还得用心与同伴们交流，投其所好才能事半功倍。并且在游戏的流程上本作也相当特别，剧情的发展与十兵卫和各个角色之间的好感度是密切相关的，好感度高的同伴出场的机会就更多一些。在游戏的“特典”当中可以看到剧情的完成度，根据完成度画面的提示，玩家就有了一个明确的努力目标，游戏的耐玩度也随之大幅提升。

在系列三作当中，《鬼武者2》虽然并没有一张讨好的明星脸为游戏大肆宣传，但是《鬼武者2》却凭借着自身的高素质以及极高的完成度（各种隐藏要素多如麻）而成为了系列的最高峰。游戏处处都体现了游戏制作者成熟的制作理念，剧情安排详略得当，节奏也控制得恰到好处，虽然游戏的剧情越发地天马行空，但时代剧的演绎方法也让玩家们颇为受用。

在《鬼武者2》的“特典”当中，“照例”收录了《鬼武者3》的预告影像，而“完结”二字赫然出现在预告影像中却是玩家怎么也想不到。在这段预告片当中，玩家们看到了一个长发男子的背影——他是谁呢？Capcom的故伎重施果然有效，玩家们对《鬼武者3》男主角的猜测又开始了……

事实上，《鬼武者3》的开发工作早在《鬼武者2》进行到一半时就已经展开了。《鬼武者2》的预渲染背景技术的表现几乎已经是PS2机能的极限，为了能够给玩家带来新的感觉，制作者决定《鬼武者3》将采用全新的引擎来进行开发！

2003年3月10日，《鬼武者3》正式发表。金城武与法国著名影星让·雷诺出现在发表会主舞台上——本作的“主角”自此水落石出，而双主角的设定也让玩家对游戏充满了期待！比起《鬼武者2》的制作阵容，本作的“大卡司”更是让人觉得震惊：CG部分依然交由ROBOT操刀，而片头CG动作导演竟然是香港著名武星甄子丹！游戏的制作者稻船敬二在发表会上表示，《鬼武者3》是由开发《鬼武者》初代的原班人马来负责制作的，而并非《鬼武者2》的开发人员，采用分组开发的作法是希望能够让两作的风格有一些新的变化。邀请让·雷诺参演也是希望《鬼武者3》进一步开拓欧美市场。

由于开发的进度非常理想，原定3月发售的《鬼武者3》提前到了2004年2月26日发卖。游戏的素质依然保持了系列一贯的高素质，游戏各方面的表现也堪称系列最高，但是，无论是在日本本土还是欧美，最终的销量却未能尽如人意，日本本土不到60万的实际销量远低于Capcom的期望。究其原因，我们也只能认为是游戏的素质虽然提升了，但基本的游戏方式没有太大改变，例如喜欢前两作的玩家都已经对“一闪”系统掌握得非常熟练，而《鬼武者3》对“一闪”的改动却很小，这样就造成了玩家在本作中所获得的乐趣要远远低于前两作。

《鬼武者》系列以这样的方式低调“完结”，的确不是一件大家愿意看到的事，事实上《鬼武者3》的ENDING CG里也似乎还是为续作留下了一些伏笔笔，在游戏包装的封底上出现的“信长的三部曲，完结”的字样也仿佛在刻意提醒玩家只是“信长的三部曲结束了”——这到底是《鬼武者》FANS一厢情愿的希望，还是Capcom真的特意为这个系列留有一手，这只有等待时间的证明了。



泪之指轮传说

《TearRingSaga》发售于2001年5月24日，中文译名为《泪之指环物语》，是任天堂出品的著名SRPG游戏“《火焰之纹章》系列”（以下简称为FE）的生父——加贺昭三脱离任天堂后独立开发的一部作品。虽然该作品并非是“《FE》系列”正统的作品，但因为加贺昭三的制作和游戏本身与《FE》的相似，都使得这部作品早已是《FE》玩家心目中的“FE”了。当然也因为这样，这部本身颇为优秀的独立制作作品在受到好评的同时也引来了一场关于版权的纠纷。

和FE系列一样，《TearRingSaga》（以下简称为TRS）的游戏类型也是SRPG，并且在指令操作和基本系统上也和FE系列极其相似，除此之外加贺昭三在制作此作时还加入了一些当年设想在FE系列中使用但最终却没有得以使用的系统。游戏和FE系列的第二作《火焰之纹章外传》一样也是使用双主角路线进行游戏，并且在游戏流程中两位主角还可以进行交换人员和道具，这样就因为两队人物组合的不同而能引发一些隐藏的剧情。游戏共有四十章，在最终章时，两位主角的部队还可以汇合在一起，一同进行最后的决战。除了主流程外，此作的一位主角还可以和《火焰之纹章外传》那样随意地在已通过了的地图版面上行走，可以发生自由战斗和购物还可以去一些城镇引发特殊事件和收到隐藏人物，这样做无形之中就使得游戏的耐玩度上升了许多。

TRS也是以着“剑与魔法的英雄传说”为故事的题材。其故事发生在被广阔的蒙拉顿海所包围的利贝利亚大陆。传说太古时代利贝利亚大陆被邪神加塞尔所统治着，后来一位青年勇者得到了大地女神尤特娜的帮助战胜了邪神加塞尔。并且勇者还和大地女神尤特娜结合生下了4个女儿，而现在大陆上著名的蕾达、萨利亚、莉维、迦南四个国家就是她们建立并且以她们的名字命名的。岁月流逝，千年后的今天，战乱又再次发生在了利贝利亚大陆。继蕾达王国与萨利亚王国相斗并且两败俱伤后，迦南王国又联合了信仰邪神加塞尔的加塞尔教团建立了索亚帝国，准备独占整个大陆。就在这场前所未有的战乱中，两名年轻人挺身站了出来对抗强大的索亚帝国。他们就是：莉维公国古拉穆德大公的独子流南；格拉那达海盗提督之子霍姆斯。

因为是由加贺昭三执笔，所以此作的剧情有着十分浓厚的史诗气息。虽然剧情开场还是会让人感觉到有些像老套的“王子复仇记”。但当玩家深入其中就会发现剧情中对政治、宗教、伦理、人性等等思想问题都有着十分深刻的探讨。而一向擅长人物描写的加贺在此作中也是将每个出场的人物都把握住性格特点进行了重点刻画，也使得每个人物都让人感觉到有血有肉。不过此作的剧情还是有些不足，比如一些事件的前因后果交待不清等等，另外此作中一些“加贺式”交待剧情的桥段过于明显和老套也使得许多玩家对此褒贬不一。

其实原本TRS是打算以四人作为主角的，可是考虑到制作周期和开发费用上的种种原因，最后不得已改为了两位主角，而其他两位原打算作为主角的角色则在游戏中担任了重要的角色，也就是最终战四人围杀邪神中的另两位了。加贺离开任天堂走上了独立制作的道



路，虽然制作思路不会再有局限性，但同时资金等现实问题也随之而来了。资金不足使得TRS原本四主角制的游戏方式改为了双主角制，而后玩家们都期待着加贺可以以另两位主角的冒险故事作为主线推出TRS2，但是……

TRS的热卖随之而来的就是任天堂的一张诉状将加贺告上了法庭。原因则是TRS在游戏发售之前曾以《纹章传说》这一名称进行过宣传，而且加贺在一些采访中还有意无意的把游戏内容和FE系列拉上关系，这样就造成了混淆视听，产生了不正当竞争。这场官司使得加贺疲于奔命，在近一年内的都没有功夫去参与制作等工作，虽然在最后加贺胜诉，任天堂败诉，但任天堂并未表示放弃，还要继续上诉。而此时缓过神来的加贺又要转身投入几个制作中断的游戏中去，当时的他已是无暇顾及TRS2了。

近日，任天堂关于这场版权纠纷的官司的再次上诉终于有了结果，经东京高裁宣判EB社（代理发行TRS的公司）向任天堂支付大约7000万日元的赔偿。至于TRS的原制作开发公司ティルナノ　グ和被告加贺昭三并无责任（不违反著作权法）。虽然EB社和加贺都可以再次上诉，但在今时今日就算再上诉也并无多少意义可言了，当然我们也不排除官司还会继续下去的可能性。现在，加贺的身体状况也已不比以前，再加上这次败诉，使得本来希望渺茫的TRS2更成了玩家们梦中的泡影。

加贺昭三这个名字至今在FE玩家心目中的地位还是不可动摇的，所以很多人都愿意将他制作的TRS归入FE系列，但其实自加贺昭三将《纹章传说》改为《TearRingSaga》的那一天起，《TRS》就是《TRS》了，它不是《FE》。

ICO 古堡谜踪

我不能放开她的手。因为如果我那样做了，就等于放弃了自己的灵魂。

有这样一款游戏，她没有大手笔的制作经费，然而却有着惊世骇俗的素质；她没有铺天盖地的广告攻势，然而却有着路人交相称赞的口碑；她没有优雅华丽的词藻与海枯石烂的爱情，然而却有着无数FANS为之潸然泪下。她，就是《ICO》。在这个“神作”泛滥的浮躁年代，她有如轻柔的海风缓缓吹拂过每个人的面庞，这份清秀脱俗的美足以令任何人为之倾倒，静静地享受这一片难得的宁谧。

故事发生在很久以前的一个神秘幻境之中，据这里的地方习俗：凡是长相奇特的少年就必须带到一座海上的城堡当作祭品。我们的主角——一个名叫ICO的少年——很不幸地遭到了这个悲惨的命运，在他13岁生日的那天，三个神官将他送入古堡，封闭在石棺之中。当他们离去之后，ICO凭借求生的坚强意志从石棺里挣脱出来，开始寻找逃生的出路。在冒险途中，他无意间搭救了一位被囚禁的少女，虽然两人语言不通，但心照不宣的默契使两人走在了一起。就这样，ICO紧紧握住少女的手，决心带她一起逃离这座遍布着黑暗气息的古堡，然而，逃亡的旅途并没有他们想象中那样顺利，而且神秘少女优尔坦的身世之谜也随着游戏进程的不断深入而渐渐浮出水面……



虽然以冒险作为题材的游戏现在已经多到泛滥，但《ICO》独到的系统设定却给所有人留下了深刻的印象：主角ICO并没有任何HP、体力之类的设定，战斗的目的只是为了保护少女优尔坦不被突然袭来的怪物们抓去，一旦优尔坦不慎被拖入黑暗的泥潭，ICO一定要迅速冲上前去将其拉出，否则便会GAME OVER。在《ICO》中，战斗的意义仅仅是为了守护，虽然是一个单纯到无以复加的目的，但这却是其他任何游戏也无法体现出来的奇妙感觉。当楚楚可怜的优尔坦被怪物们扛在肩上逐渐向黑暗里遁去时，带给玩家们的不仅仅是紧张和焦虑，还有那来自内心最深处的惊悸和惶恐——那种害怕失去惟一珍惜之物的感觉。于是ICO抡起长长的木棍，将迷雾般的怪物们打得七零八落，或许这是一种最原始最单调的暴力方式，但也是最质朴最直接的方式——没有任何华丽的渲染，但却能叩开玩家们紧闭的心扉。

游戏的画质同样清秀脱俗。无论你是在阴影斑斑的城堡内奔跑，还是在高耸入云的塔顶绳索上举步维艰，你都会觉得游戏诠释出的真实感是那样令人凝神屏气；无论你是漫步在阳光明媚的林荫小路，还是游弋在清澈透明的湖畔清泉，你都会感到秀丽的自然环境竟有着如此难以言表的诗情画意。风车下的水池中能清清楚楚地映出天空的倒影，绿色的草地与白色的迷雾所体现出来的气氛异常宁静安逸，鸽子起飞的那一刹，时而有几根羽毛飘落……深深地融入到游戏中后，你的心境又会逐渐开始随着景色的变化而起伏不定：淡雅华丽之中其实透露着若有若无的黑暗，在黑暗之后却又时时投映出代表希望的曙光。在最后那片美得宛如梦境般的白沙滩里，所有的一切都得到了最完美的升华。



所有动作配合振动手柄后都能带给玩家一种新鲜逼真的感觉，如武器敲击墙壁时的铿锵声，主角从空中摔落时的闷响以及两人牵手时那令人心跳不已的颤动感。游戏中的音乐相对单调，由于整个游戏的活动场景均设定在空旷的古堡中，略显单一的音乐虽然能突出孤寂的氛围，但时间久了则会让人觉得可有可无。偶有的几首曲子也始终流露着一股无奈伤感的曲风，透着一丝丝的诡异……不过其音效非常到位：火药的爆炸声，木棍的拿放声，两人匆匆的脚步声等均十分逼真地萦绕在玩家耳前，身临其境的真实感可以随处感受到。不得不提的是，结局时的歌曲是整部游戏的点睛之笔，由开始时的忧伤慢慢转到优美的古典吉他，给人一种凄凉过后暖流涌现、整个世界充满希望的感觉。如此天籁之音配以动人的歌词与美丽的结尾，使人不禁有想流泪的冲动。

《ICO》是一款依靠解开谜题才能继续前进的游戏，而游戏中的谜题看似简单，其实很多时候均需玩家细心查找后耐心思索才能顺利过关。所有的谜题均是一环紧扣一环，使玩家每解开一个谜题后，成就感与持续挑战感并存，大有欲罢不能之势。如何在每个关卡中发挥想象力与观察力，如何善用你的好奇心与勇于尝试的精神才是关键的突破口，也是整个游戏最有趣的地方。靠自己的摸索与尝试一点点地突破困境，牵着女孩的手一块朝未知的道路前进，这才是本作的精髓所在。

由于本款游戏中设计了通关后再次游戏才能得到的隐藏道具，而且还可以用2P手柄控制少女的行动，因此大大增加了玩家们重复游戏的动力，也使其成为可供男女恋人同乐的少数几款经典大作之一。

杰克系列

平台动作游戏虽然不能算是最流行的游戏类型，不过从平台动作游戏培养出来的角色却总是各主机的代表性角色。任天堂有马里奥、世嘉有索尼克，而SCE有古惑狼。全球销量达3000多万套的“《古惑狼》系列”是PS时代最成功的平台动作游戏，该系列的制作组Naughty Dog自然也就成为SCE的开国功臣。进入PS2时代Naughty Dog对SCE的最大贡献则是“《杰克》系列”。



生动的人物面部表情体现了Naughty Dog小组高超的技术实力。

1998年《古惑狼3》发售之后，Naughty Dog小组开始为SCE的下一代主机开发游戏引擎。制作组最初的计划是开发《古惑狼》新作，然而在1999年底，《古惑狼》的版权已经正式归VU Games所有，已经成为SCEA旗下制作室的Naughty Dog只能与培养了多年的《古惑狼》诀别。一款原创新作的开发计划开始投入研究。这款新作的设计是从角色开始入手的，古惑狼克拉修这个深入人心的形象证明了Naughty小组在角色设计方面的实力。他们决定为新作设计两名角色，一个沉默寡言，一个总是唠叨个不停。杰克与达斯特的形象先后提出了20多种设计方案，最终达斯特的形象大获成功，并且获得了业内权威奖项“Game Developers Choice Awards”颁发的年度最佳原创角色奖。

所有平台动作游戏的一个共同特征就是收集，在《杰克与达斯特中》，收集能量细胞是游戏的主要目的。不少地区都需要收集到足够的能量细胞才可以进入。另外一个需要收集的道具就是作为旧世界遗产的ECO能量球，各种颜色的ECO会强化两名主角的各种能力。庞大的关卡是本作给人的第一印象，游戏首次公布时，其关卡中广阔的视野就成为展示PS2性能的一个重要卖点。以往的平台动作游戏出于主机性能的考虑，在进行远景处理时，要么以简单的贴图表示，要么干脆就蒙上一层浓浓的雾，让人什么也看不见。而在《杰克与达斯特》中，不仅关卡的规模极为庞大，远景部分也全都是真正的3D模型，玩家甚至可以在一个关卡中清楚的看到其他的关卡。另外在本作中，从一个地区进入下一个地区是完全没有读盘时间的。在其刚刚公布的2000年，《杰克与达斯特》精湛的远景处理方式令人赞叹不已。

对于一款平台动作游戏而言，仅有庞大的关卡和漂亮的画面是远远不够的。巧妙的关卡设计才是衡量其品质的关键所在。本作的平台结构和敌人的搭配都相当出色，不过缺乏BOSS战是本作的一大遗憾。另外本作中杰克与达斯特的动作实在是太少了点，杰克与古惑狼一样都可以进行招牌式的旋转攻击，游戏中还有一些时候可以驾驶古怪的飞行器，或者抓住大鸟到达一些原本无法进入的区域。不过在游戏中，杰克只要被敌人攻击3下就会死掉。

研发三年的游戏引擎是Naughty Dog宣传的重点，本作的游戏画面在同时期游戏中可谓鹤立鸡群。除了前面提到的广阔视野这个主要特征外，流畅而生动的人物表情尤其令人称道。达斯特夸张而搞笑的表情绝对可以媲美迪斯尼的3D动画大片，并且语音与嘴型都是精确匹配的。游戏中每一个地区都采用了大量的画面特效，即时光影、空气热模糊等效果非常真实。游戏所采用的贴图解析度也要大大高于同时期的多数PS2游戏。

《杰克与达斯特》的出现为PS2的平台动作游戏树立了新的标准，该作仅在美国就卖出了200多万套，再次延续了《古惑狼》的辉煌。续作的开发成为必然。与前作相隔两年之后，《杰克Ⅱ》以更加成熟的姿态与玩家们见面了。

与前作相比，《杰克Ⅱ》的游戏系统变化程度相当大。游戏中出现了“港都”这个作为集散地的都市，杰克的造型也从少年一跃成为大叔。游戏在系统上借鉴了《GTA》的特点，玩家可以在港都随意抢车作为代步工具，游戏中还有滑板可以使用，并且可以像《托尼滑板》一样在特定场地里练习滑板技术。玩家要通过小地图上的图标寻找推动故事情节的关键人物，也会碰上很多分支任务。通过Dark Eco，杰克会变身为“黑杰克”，在这种狂怒形态下可以大大提升速度和近身作战能力。

2004年11月9日，作为“《杰克》三部曲”最后一部的《杰克3》也终于与玩家见面了。《杰克3》与前作相比变化的程度不是很大，主要是加入了一些新能力和武器。本作故事的开端就令人十分意外，前作中拯救了世界的杰克与达斯特不但没有成为万人景仰的英雄，反而成为权力斗争的牺牲品而被放逐到荒地。本作与前作最大的区别也就是在于其荒漠的环境。游戏中有很多种地面交通工具，不少任务都是需要驾驶沙漠战车完成的。还有一些任务中，玩家可以控制敌人的机器人肆意杀戮潮水般涌来的敌人，或者在火山口驾驶滑翔机朝敌人射击，玩法非常丰富多样。不过总体而言，本作与《杰克Ⅱ》实在是太相似了，或许是因为一年的开发时间根本不够用，游戏中有很多内容明显都是采用了《杰克Ⅱ》的工作成果，例如人物动作和音乐等，甚至有一些关卡完全就是从前作照搬过来的。难怪有一些玩家将本作称为“杰克2.5”。

影之心系列

《影之心 II》多种多样的系统及演出效果出色得令人吃惊，而隐藏要素也极为丰富。虽然在难度、画面及音乐等几个方面还有些许欠缺，但已绝对可以称得上是近年来最好的 RPG 之一了。

也许有的朋友还会记得1999年由Sacnoth制作，SNK发行的那部名为《修道院之谜》(KOUDELKA)的游戏吧。虽然本作的素质只能算是一般偏下而已，不过那出色的CG以及女主角克蒂卡的形象设计还是给人留下了深刻的印象。但很多人也许不知道，这部作品实际上便是《影之心》的前传。克蒂卡不但曾在《影之心》中出现过，而她的儿子哈利更是我方的同伴之一。好了，下面就让我们正式进入《影之心》的世界中吧。

相信大家知道ARUZE这个名字，还是从它收购SNK的那起事件开始的，在这之前，几乎没有人会将它和电视游戏联系在一起。不过令所有人都意想不到的是，这个柏青哥制造商于2001年在PS2上推出的第一款游戏竟然得到了业界和玩家的一致好评。那就是在当时引起了不小轰动的《影之心》。

《影之心》的故事发生在一战前不久，而舞台则横跨欧亚两大洲。由于本作与《修道院之谜》同为一个小组的作品，因此许多熟悉的名词及人物出现在了人们眼前，不过《影之心》之所以受到好评与它那拙劣的前传毫无关系，本身的高品质才是其优势之所在。

名为“审判之轮”的战斗系统无疑是《影之心》最大的亮点，这一系统有些类似于《龙骑士传说》，都是以抓准时机按键的方式来决定战斗中的各种行动，但却比后者简单了许多，也更容易上手。此外，审判之轮不止出现在战斗中，其他诸如买卖东西、抽奖等等都要应用到此系统。虽然听起来很简单，但当玩家实际进行操作时就会明白它的魅力之所在。

虽然并非引起太大的轰动，但《影之心》的成功还是大大地鼓舞了ARUZE，正因如此，2004年2月19日，《影之心 II》的问世也显得顺理成章了。

战斗系统以及丰富多彩的搜集要素无疑是《影之心 II》的最大亮点，在游戏中共有8名可操纵的角色，可同时上场四人，而其中几乎每个人都有专属于自己的特殊能力，令人难以取舍。

本作多种多样的系统及演出效果出色得令人吃惊，而隐藏要素也极为丰富。虽然在难度、画面及音乐等几个方面还有些许欠缺，但已绝对可以称得上是近年来最好的RPG之一了。《影之心 II》的过场动画全程都是真人演出动态捕捉，所以得到的效果非常自然亲切。可说达到了看不懂台词也能通过角色的表演明白剧情的地步，这也是值得欣赏的一点。

毫无疑问，战斗部分是《影之心 II》最大的亮点之一，但可惜的是，物理攻击的过分强大不仅破坏了系统平衡，也令导致游戏缺乏挑战性。连携攻击几乎已达到了天下无敌的地步，一些只能以魔法主打的角色后期基本只能坐冷板凳。而另一个令人不满的地方就在于魔法效果和怪物的设计上了，比起前作来退步非常明显。但即使如此，也无法动摇本作的经典地位。

《影之心 II》的故事发生在一代的半年后，也就是第一次世界大战的阴云已弥漫欧洲的1915年，而主角依然是前作的主人公威尔。在一代里，主角们经历的是从中国到欧洲跨越时间达半年之久的漫长之旅，而在本作中，游戏的舞台则将会随着剧情的发展逐渐从欧洲转移到遥远的日本。



▲“融合”系统虽然是本系列的卖点之一，但还有不断完善的余地，不管是形象设计还是招式设定都是如此。

《影之心 II》非常受欢迎的一点便是它集各种搞笑的台词及场景于一身，而且更有许多地方会令玩过某些作品的朋友发出会心的笑容。《机动战士高达》、《MGS》、《佛兰德斯的狗》、各种各样的特摄片……众多对那些著名作品的著名场景或台词的恶搞足以令人捧腹。

不过，《影之心 II》绝非单纯的搞笑之作，无论从哪一方面来看，其剧情都足以令人动容，而其中最让人感动的，还是围绕着威尔、卡琳和已不在人世的艾莉丝三者之间的故事。

在前作中，女主角艾莉丝为了拯救威尔的灵魂而付出了自己的生命，而在本作里，虽然卡琳成为了女主角，但威尔却无时无刻都无法忘记那位银发女孩的身影。在深层意识中的那次碰面实际上已经暗示了游戏的结局。而威尔试图令艾莉丝复活但却失败的那一幕情景更是令人无法忘怀。

在击败了悲哀的最终BOSS加藤后，我们终于迎来了游戏的结局，虽然说结局分为两个，但无论是哪一个都无法改变那个极富冲击力的现实，这是一个故事的结束，又是另一个故事的开始。周而复始，生生不息，这就是人生命运的轮盘，我们只能对此抱以深深的叹息。

从游戏中对约阿希姆妹妹的介绍来看，《影之心3》的推出应该只是时间问题了。总的来说，本作的确给缺乏创意的RPG界带来了一股清风，但还有待继续成熟。如果以后的《影之心3》能在保持本作水准的基础上再在几个方面进行改善的话，那时，大概也就是其真正跨入大作行列的一天了。

鬼泣系列

这款直译过来就是“恶魔会哭泣”的游戏彻底打破了第四开发部的AVG游戏那独有的“精密视角与静态2D预渲染背景”特色，而是一款全3D画面，大剑+双枪，追求爽快与刺激的动作游戏！



新时代的型男酷女：但丁和翠西。

2000年PS2发售之后，其销售情况简直可以用“势不可挡”来形容。有了DC版《维罗尼卡》的惨痛教训，Capcom的管理层认识到只有将自己最好的游戏系列制作在最流行的主机上，才有可能发挥这款游戏最大的作用，获得尽可能多的利润。因此，《BIOHAZARD4》的PS2版不管是在Capcom社内还是在媒体眼中，都几乎已经是板上钉钉的事儿。此时，负责《BIOHAZARD》系列的Capcom第四开发部自身也已经建立起了一套成熟而完善的“BIOHAZARD开发模式”，剧本交由FLAGSHIP负责，而开发部则开始了对PS2主机性能的彻底研究。很快，一个《BIOHAZARD4》的大致剧情从Capcom内部流传出来：主角将有可有是《BIOHAZARD2》的隐藏角色汉克（Hunk），《BIOHAZARD4》将从安布雷拉的视点来讲述整个系列的来龙去脉……一切都显得那么顺理成章，但是，正当玩家与专业媒体都期待着Capcom正式放出《BIOHAZARD4》的新情报的时候，Capcom第四开发部却在部长三上真司的率领下，在东京召开的新作发表会上发表了一款完完全全原创的作品！这款直译过来就是“恶魔会哭泣”的游戏彻底打破了第四开发部的AVG游戏那独有的“精密视角与静态2D预渲染背景”特色，而是一款全3D画面，大剑+双枪，追求爽快与刺激的动作游戏！与这款游戏同时公布的还有《维罗尼卡 完全版》……至此，玩家们渐渐感到，他们朝思暮想的《BIOHAZARD4》也许不是那么快就能玩得到的了。



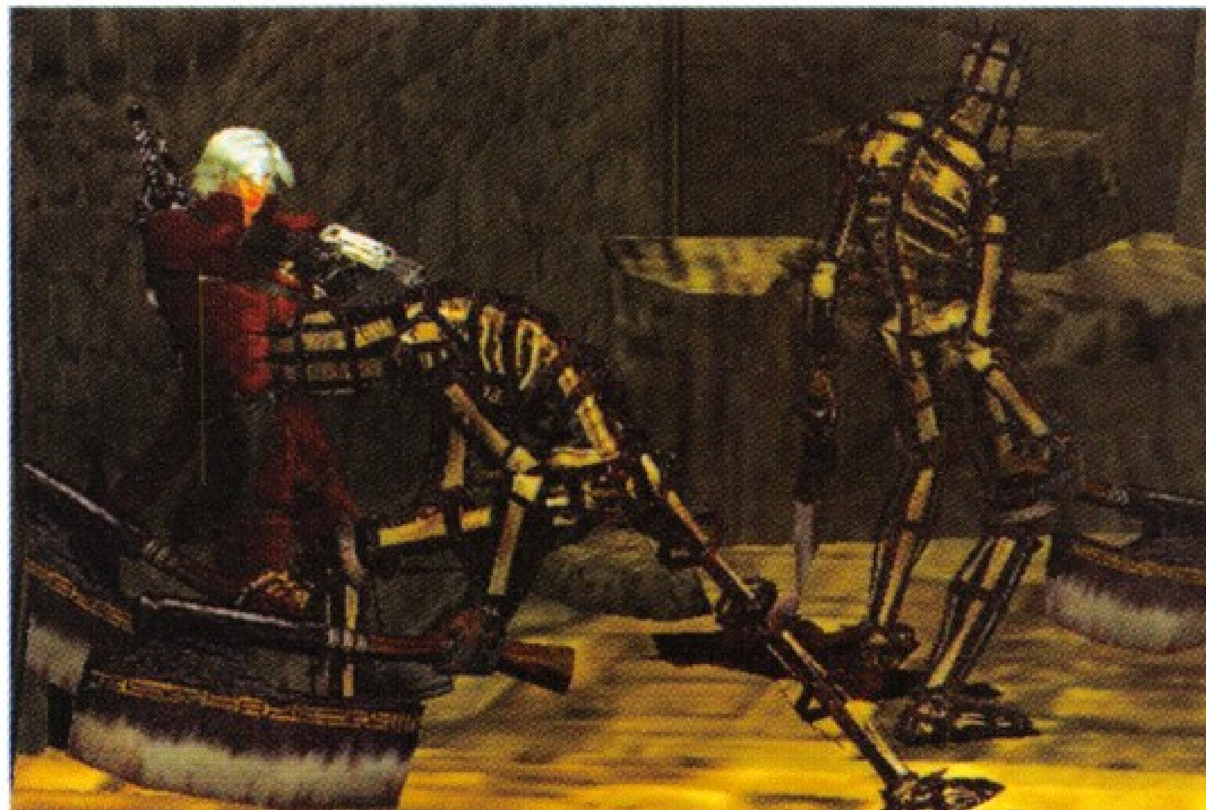
提到《鬼泣》系列，有一个人不可不提，那就是可以称得上是《鬼泣》生父的“鬼才制作人”神谷英树，可以这么说——没有他，就绝对不会有《鬼泣》这样的游戏出现。神谷英树曾经担任过《BIOHAZARD2》的导演工作，里昂与艾达那段感人至深的告白戏就是出自他的“会心一击”。在最初的计划里《鬼泣》的确是作为《BIOHAZARD4》来开发的。在最早设定的剧情中，《BIOHAZARD4》的主角里昂将会因为某些原因而获得“超人的力量”，玩家就可以使用这种“超人的力量”来痛击敌人。不过，随着游戏开发的慢慢深入，神谷英树和他的制作团队渐渐发现以《BIOHAZARD4》的世界观和剧情设定，似乎根本容纳不下他们现在正在制作的这款游戏的前卫理念——无论是主角还是敌人都因为剧情的设定而限制太死，于是，“完全原创一个游戏”的念头就此诞生！

经过反复商讨，这款新作被定义为“虽然发生在现代，但却有着欧洲中世纪的风格”，为此制作小组特地前往欧洲拍摄了大量中世纪哥特风格的建筑。渐渐地，一个被称为“马特雷”的小岛被构建出来，银发红衣双枪大剑的酷哥但丁也被塑造出来，完全代替了之前开发时使用的里昂造型。在游戏的制作过程中，神谷英树那特立独行的个性再度显露无余：包括主角招式、关卡、敌人、敌人配布在内的一切设定都由他自己亲自完成，并且是“不允许别人插手”，他对这款游戏所倾注的热情远远超过了之前他所负责的任何一款游戏！但丁的招牌技巧——用大剑将敌人打浮空再用手枪连击的设定让玩家们狂呼“过瘾”，而这一招式的设计过程也是非常有意思：有一天神谷英树前往同社的第二开发部观摩《鬼武者》的制作工作，看到开发人员正在调试《鬼武者》中出现的一个BUG：明智左马介将敌人打飞之后，敌人竟然停留在空中，这时左马介还可以用剑在地面继续攻击敌人……这个BUG给予了神谷英树很大的启发，回到工作室就告诉开发人员自己的想法，《鬼泣》也就在这样不断地修改当中被慢慢完善。

2001年8月23日，《鬼泣》正式发售。作为一款原创作品，Capcom对此投入了大量的资源进行游戏的宣传工作，并且还邀请了当红的水着偶像乙叶担任游戏代言人，而特地为游戏构思的“情侣吵架篇”的广告也在一时之间成为话题。游戏最后的成绩也是相当令人满意，全球200万套的累计销量让Capcom手中又拥有了一张新的王牌。

游戏的故事非常简单，半人半魔的主角但丁是生活在人类与魔界之间的恶魔猎人，他受到神秘女人翠西的委托前往马特雷岛去调查有关魔帝复活的事情。最后几经曲折，终于像几百年前自己的父亲那样，再度战胜了复活的魔帝，还世界一个安宁……比起之前推出的试玩版，正式版游戏中但丁还增加了一件红色的披风，更显洒脱帅气；但丁大开大合的招式再配合激烈的电子乐——在《鬼泣》之前，的确还没有哪个游戏能给玩家这样震撼！

在以往的3D游戏当中，视点一直都是很难解决的问题，而《鬼泣》由于场景的原因，这个问题也同样突出。不过，游戏巧妙地将“耍酷”



作为调整视点的指挥棒，在游戏中我们经常可以看到但丁与某单个敌人的战斗特写画面，充满视觉冲击力的画面也格外令人热血沸腾。游戏以关卡制的方式来展开，并且还有道具、特技的购买系统，每个关卡结束之后都会有相应的评价，也让玩家有了挑战的目标。

"战斗"就是《鬼泣》的全部，《鬼泣》的战斗节奏被拿捏得相当到位，游戏中的BOSS战并不多，但即使是和普通的小兵战斗，也会因为但丁本身招式的丰富程度或是小兵一些非常有特性的招式而让人觉得乐趣十足，完全没有普通ACT那种白开水感觉的"打倒小兵之路"。在第一次游戏时，只有NORMAL一种难度可以选，在反复通关之后，更高难度的模式就会出现，以全S的评价完成其最高难度"DANTE MUST DIE！"模式更是成为了追求"最高最速最强"的玩家的终极目标！

《鬼泣》在全世界范围内取得成功之后，Capcom第四开发部就进入阵痛期，其间，包括《biohazard》系列被NGC独占等一系列事件都让第四开发部的游戏开发对象发生了变化。但好的品牌当然要继续延续下去，在公司业绩的要求下，《鬼泣2》于2002年E3展上正式公开，更强的画面，更炫的动作设计都让人对这款游戏充满了期待。而当时在各大媒体上介绍这款游戏的第四开发部新锐制作人小林裕幸和部长三上真司也多次表示"《鬼泣2》将会更加精彩刺激！"

不过，玩家未曾想到的是，这一系列的宣传却是Capcom的"障眼法"——游戏的开发工作根本就不是由第四开发部来进行，而是由第六开发部来制作的。直接对游戏品质负责的执行制作人也不是三上真司、小林裕幸或者神谷英树，而是第六开发部的田中刚。和《鬼泣》在临近发售前采用的密集宣传不同，《鬼泣2》在其官方网站上每周都固定更新有关游戏的最新开发进展，并公布游戏的最新影像，这样"连续剧式"的宣传手法吊足了玩家的胃口，再加上《鬼泣》那超乎寻常的好口碑，《鬼泣2》成为了许多玩家在2003年初最期待的游戏。

2003年1月30日，《鬼泣2》如期发售，游戏有但丁篇和露西亚篇，并且还特地分成了两张DVD。不过，玩家在实际入手之后，才发现这两张DVD其实也只是游戏将售价定为7800日元的一种手段而已——除了主角不同之外，但丁篇和露西亚几乎没有什么太大区别，连动画都是相同的，单张DVD的容量也未见得超标——更离谱的是，两张碟之间居然没有什么必然的联系，玩家想象中的那种类似《BIOHAZARD2》的双碟ZIPPING系统也只是存在于想象中而已。

失望往往是接踵而至的。游戏的核心——战斗部分简直就可以用"无趣"来形容，但丁的动作数量比起前作来说增加了不少，但是动作速率的下降让游戏的整体感觉也跟着下降，再加上比前作弱智很多的敌人设计，游戏的节奏给人的感觉完全没有前作那样的充实感，而是十分拖沓，让人根本提不起精神。在视点的选择上，《鬼泣2》选择了最安全的做法，那就是拉远距离给全景，这样的做法的确让玩家们看清了整个战斗的状态，但却完全没有了演出效果，变成了一个非常大众化的美式风格3D动作射击游戏，用一句话来概括就是"《鬼泣》的神髓尽失"。

为什么Capcom会对《鬼泣2》做出这样的改动呢？我们不得而知。但如果是想通过改变游戏风格来吸引更多的用户的话，那么我们只能说这个改变是非常失败的：《鬼泣2》的日本首周销量为30万9279套，最后累计销量为45万6824套，前作《鬼泣》的日本首周销量为35万2668套，最后累计销量为55万9763套，两作的日版大约相差10万套——不过这并不是重点，重点是，《鬼泣2》美版销量为43万8118套，而《鬼泣》美版的销量达到了107万470套，这中间的差距就是巨大的了——原因不外乎就是北美玩家的口味以及游戏本身的口碑。《鬼泣2》的口碑与销量双重失败也让这个系列的未来前景充满了变数。这个系列能否成为真正意义上的业界一线大作，2005年初推出的《鬼泣3》将告诉我们答案。



最终幻想X

《FFX》在当时看来非常先进的画面和场景技术，按照今天的标准来衡量可能是不完美的，但除此之外，这是一款没有缺陷的游戏。从未有一家公司对长达十余年的经典作品作出如此重大的变革而又能取得如此令人欣慰的胜利。



这是一个关于爱与责任的故事。这个故事大家已经耳熟能详，如果你相信命运，就不必再去关注续作《FFX-2》的结局；如果作为梦中的角色，泰达可以如此真实，那么他怎么可能随着辛的覆灭和祈之子的沉睡而烟消云散呢？按照资料记载，泰达比尤娜高10厘米。但按比例来看即时处理和CG中也不全是这样，有时候尤娜的形象要比泰达高大很多，生为召唤士，她需要养成坚强的性格，在最悲伤的时刻用笑容来为斯彼拉大陆的居民带来希望，但有时候尤娜会像一个委屈的小女孩，需要泰达的保护和安慰。故事很长，也很多，凭几句对白来概括未免以偏概全，但作为系列第一次配音作品，《FFX》借助声优的专业表现将人物性格的刻画推向了一个巅峰，丰满的人物个性当然也体现在了奥隆、露露等配角的身上，搭配相得益彰。因为故事的主题还是拯救世界，泰达的任务是保护这个惟一有希望拯救世界的女孩子，路上布满荆棘，情敌（准确地说，西摩亚并没有“情”，他要的既不是尤娜的心灵也不是尤娜的身体）竟然拔得尤娜的头筹，泰达面临的BOSS居然是自己的老爹，扎纳尔港多如梦般的繁华最后果然是梦……因为如此种种，以倒叙方式开头的游戏总是在美丽的景致中带着清淡的哀伤进行着，直到最后大家都以为尤娜会为了终极召唤而送掉性命，我们听到泰达终于见到生父时的那句寒暄（你好好吃饭了吗？），看到尤娜扑向泰达时令人心碎地摔倒在飞空艇上……一切就这样结束了吗？大家会首先想到，这是一个悲剧吗？看似如此。我们假设泰达真的永远不会再回来，尤娜在海边吹口哨时希望掩盖的悲伤最后也许会伴随她一生——可是毕竟辛被打败了，尤娜对感情的牺牲、泰达对亲情的背叛最终让斯彼拉大陆的人民过上了幸福的生活，用张艺谋的话来说，与天下人相比，这两个人的痛苦也就不再是痛苦，共同奋战的兄弟们的悲剧也不再是悲剧。（苦笑）

相信本作的CG画面感动了不少玩家，这些过场动画即使以现在的眼光来看依然是无可挑剔的，CG动画已经成为“《最终幻想》系列”的不可分割一部分，它的作用也不仅仅是表达剧情和连接场景，相信系列Fans深有体会。《FFX》的即时演算过场动画和CG过场加起来，可以装满两张高画质的DVD-9，这些剧情动画完整地讲述了一个令人心醉的故事。植松伸夫担任游戏的音乐设计，这位业界音乐大师独特的风格和泉涌般的灵感让本作包含主题曲在内的许多音乐成为系列最强，国内不少玩家甚至是通过《FFX》优秀的音乐才认识这个系列的。

CTB战斗系统和晶球盘成长系统是本作的主要乐趣所在。较前代而言，《FFX》的战斗人数减少为3人，但可以随时更换角色以及AP值的分配方式则近乎完美地提高了战斗乐趣以及角色利用率。在CTB战斗中，角色行动顺序是可以看到的，不同行动对顺序的影响也可以即时体现出来，这对于擅长花费时间来设计RPG战术的玩家而言是莫大的福音，从实际游戏来看，CTB系统设计十分成熟。

本作中，玩家升级时不会直接增加能力点数值，而是需要玩家自行将战斗中得到的晶球镶嵌到晶球盘上，通过晶球盘上来提高各项能力或学会新的技能。日版游戏中，每个角色固定了大致的发展方向，不能过分违背，而国际版当中可以选择相当开放的晶球盘来进行成长，晶球格数也有所增加，进一步提升了角色的可自由支配度。此外，国际版还新增了许多指令能力，对原来日版的系统进行了一些微调，包括角色武器、场景、对白、怪兽属性等等，当然也修正了些许小BUG。

《FFX》还附带了一个非常精巧的闪电球游戏（灵感可能来自从前的《天使之翼》之类的策略体育游戏），不但是正统攻关过程中的一个消遣，更可以凭借这个小游戏得到一些额外的道具。当然，《FFX》当中的小游戏还有很多，只是趣味性和系统完整性就不及主打的闪电球游戏。

作为系列形象代表之一的路行鸟，在《FFX》中仍然是作为交通工具出现，因为对飞空艇移动方式的限制，陆行鸟也成为本作中惟一可以在地图上自由驰骋（其实自由度也不高）的交通工具，陆行鸟比赛更是关乎到泰达的最终武器。

历代《最终幻想》都有提升游戏耐玩度的高招，本作中承担这项任务的当属怪兽训练场。怪兽地域制霸（每个地域要求捕捉的怪兽都捕捉到至少一只）和种族制霸（相应种族的怪兽都捕捉到至少一只）成为不少玩家花费上百个小时的游戏时间来追求的目标。

由于是PS2早期游戏，技术的限制让《FFX》放弃了自由大地图设定，飞空艇的选单式移动方式减少了一些乐趣，但这些损失并不影响后期游戏的流畅性，《FFX》的场景衔接方式还是远远超出可以接受的底线。这款游戏各版本的全球总销量在660万套左右，是系列最成功的作品之一。

潜龙谍影2 自由之子

在第一个玩家打通这个游戏之前，除了制作小组之外，恐怕没有第二个人会知道游戏的主角被换成了雷电，而这种剧情和主角的重大转折给所有的系列忠实FANS带来的冲击会一直持续很长时间。



Snake 依然是本作的主角。

其实《潜龙谍影 2 自由之子》真正最无话可说的一点在于它的保密工作真是做到了家，在第一个玩家打通这个游戏之前，除了游戏制作小组之外，恐怕没有第二个人会知道游戏的主角被换成了雷电，而这种剧情和主角的重大转折给所有的系列忠实FANS带来的冲击会一直持续很长时间。

在距前作发售 2 年后，小岛秀夫第一次在2000年的E3大展上公布了即将诞生在次世代平台PS2主机上的《潜龙谍影 2 自由之子》，这一段 9 分钟的预告片让当场所有的观众看得目瞪口呆！从来没有一个游戏的预告片能做得如此精彩，如同一部好莱坞大片般精彩的演示片断充分展示了游戏的特性和各种特效，可以说，这是一部从预告片开始就笃定成功的游戏。

2001 年 11 月 12 日，《潜龙谍影 2 自由之子》在美国正式发售，虽然之前由于“9.11”事件的影响，制作小组很多人都担心游戏的销量会因此锐减，但是他们显然低估了玩家对于这款游戏的期待程度，美国玩家几乎将当天出现在市场上的所有软件抢购一空，所有人都迫不及待地迎来这位他们等待了 3 年的大英雄。

游戏的第一部分如同大家一直期盼的那样精彩纷呈，玩家扮演 Solid Snake 潜入油船，悄无声息的干掉或者躲开一个个敌兵，到达船尾与Olga的激烈枪战又让玩家想起了1代中与Ocelot的第一次战斗，就连玩家不幸中弹导致游戏结束时的效果都和PS的一模一样，这一切一切都在不断地暗示着玩家：“Solid Snake 又回来了！”

可是玩家的兴奋还没有持续多久，随着剧情的进展，游戏中的终极兵器 Metal Gear Ray 很快就出现在玩家面前，而在这段剧情过后，Snake 和 Metal Gear Ray 伴随着 Otacon 撕心裂肺的呼喊一起沉没在狂风骤雨的大海里，玩家心中的兴奋立刻变成了一个大大的问号：Snake 到哪里去了呢？

紧接着剧情峰回路转又来到了两年后，另一个“Snake”出现在玩家面前，不过从这个“小白脸Snake”和上校的对话中我们了解到，那个“影子摩西岛英雄 Snake”已经成为了国际通缉的要犯，（在这里有一段很有趣的现象，在日版中，Snake和Raiden的配音虽然不是同一个人，但是声线却十分接近，不仔细分辨还以为是一个人；而在美版中的两位配音演员的声线就差别明显，一听就知道一个是经验老道的老手，而另一个是初出茅庐的新人）几乎所有玩家都对这剧情和主角的重大改变措手不及，甚至有一部分玩家因为无法接受这个反差而几乎放弃了游戏。不过随后出现的一个名叫Iroquois Pliskin的士兵又勾起了玩家的兴趣：这个和 Snake 长得一模一样的人到底是谁呢？

随着游戏一步一步的深入，这个谜团也随之揭开，但是对于大多数玩家来说，什么时候能够操纵Snake才是真正要关心的问题。可惜的是，直到游戏最后结束，Snake 也未曾让玩家操作过哪怕一分钟，这也是让很多玩家唏嘘不已的地方，难道我们的英雄 Snake 在本作中就只是一个配角吗？恰恰相反，如果我们深入思考一下，本作真正的主角当之无愧地属于 Snake！

本系列一个最大的特点就是褒贬不一的 Codec 通话系统，姑且不论这个系统的优劣，不可否认的重要作用在于游戏中的绝大部分重要信息都是来自于数量众多的对话之中，而在本作中，Snake的存在感就是通过Raiden与他不断地对话中体现出来的，Snake 就好像一位谆谆教导的良师，而玩家就和Raiden一样是一名缺乏实战经验的新手，在执行任务的过程中需要 Snake 不断地来指导和传授，所以在整个游戏过程中玩家无时无刻都能感觉到Snake就好像在身边一样的存在感，加上整个游戏剧情的明线和暗线都与 Snake 有着千丝万缕的关系，然后小岛秀夫又巧妙地利用了玩家“期盼 Snake 出现”的心理，整个游戏虽然玩家在大部分时间里是操作的Raiden，但是 Snake 却一直以一种特殊的方式存在着。

除了游戏那波澜起伏的剧情外，游戏的画面与音乐也是相当强劲的组成部分。游戏中大段大段的过场动画采用了电影般的描写方式，无论是镜头的运用、分镜、剪辑等，都努力向制作一部电影的方向靠拢，小岛秀夫本身就是一个十足的电影迷，在制作游戏时他大量采用了很多只有在电影中才能看到的处理手法，将一段段好莱坞式的过场动画展现在玩家面前。而音乐部分小岛更是邀请了好莱坞的大牌音乐制作人哈里·格雷逊·威廉姆斯来担当本作的音乐指导，正是由于哈里的出色演绎，才让本作的表现更上一层楼，早在 2000 年E3大展时，那段长达 9 分钟的预告片在哈里那气势磅礴的音乐的烘托下让所有观众沉浸其中不能自拔，而在正式版的游戏中也正是那恰到好处的配乐让游戏玩得让人不能自已，从这一点来说，哈里的贡献功不可没。

《潜龙谍影2 自由之子》在市场上大获成功以后，2002年12月19日，Konami又发售了名为《潜龙谍影 2 实体》的加强版本，除了收录 5 个原创的“Snake Tales”之外，多达 300 个的“VR Mission”更是让玩家大呼过瘾。虽然那 5 个原创的“Snake Tales”与玩家所期盼的“Plant篇的Snake 的故事”相去甚远，但是取消雷达的设定以及各自独立而又似曾相连的故事设定还是在一定程度上满足了玩家的要求。最让人欲罢不能的自然是那个“VR Mission”，这个在前作中就大受欢迎的训练模式在这次又得到了大幅强化，而新增的世界排名又让各位达人玩家有了展示实力的舞台。作为系列的补充和延续，《潜龙谍影2 实体》依然取得了不俗的销量，而“《潜龙谍影2》系列”在全世界取得的无数奖项和总共超过 700 万的销量证明了本作无可置疑的成功。

永无系列

从系列的第一作至今，"《永无》系列"已走过了八个年头，该系列的制作公司为日本游戏软件公司Idea Factory（以下简称为"IF"）。IF是一家中型的公司，其经营范围除了游戏软件制作外，还涉及动画OVA制作，书籍、周边的贩卖和广告的制作。虽然无法和那些大公司相比，但凭着该公司十年内的努力，它还是在现今的游戏业界站住了脚。



《灵之塔》系列

此系列的第一作就是"《永无》系列"的第一部作品。也是在这部作品中桑名真吾确定了"永无大陆"的存在和一些最基础的世界观。游戏本身是以攀登上高达一万层的灵之塔为目标。因为攀登一万层高塔这一游戏目标，在当时的游戏界来说可谓是前所未有，所以该游戏的宣传广告则"至今为止任何游戏都没有出现过的，登上这一万层的高塔，你做得到吗？"游戏的续作《灵之塔2》于98年发售，这时因为"《永无》系列"的世界观基本上已确定了下来，所以该作的剧情很好的表现、刻画了"《永无》系列"中的几个重要人物，整体的剧情表现也比起前作要优秀了许多。而在游戏系统方面，此作也是大受好评，甚至很多玩家至今都评论此作是IF所制作的RPG游戏中最优秀的。

《鬼魂力量》系列

确立了"《永无》系列"世界观以及人物关系的一个系列，可以说是"《永无》系列"的奠基者。拿现在的观点来看，该系列的第一作只能算是实验性作品，因为其发售后反映平平，次年IF便将此作大面积强化推出了二代。《鬼魂力量2》这部作品确立了"《永无》系列"和IF在游戏业界的地位，此作的一些剧本安排和人物形像一直都沿用到了今天。另外《鬼魂力量2》也是大多国内玩家接触"《永无》系列"的第一作。其后IF还在《鬼魂力量2》的基础上推出了鬼魂力量系列的第三作《悲哀的邪恶》以及外传《纯情可爱梅玛骑士团》，这两部作品虽然不像《鬼魂力量2》那样受到极大好评，但他们的不俗表现还是得到了玩家们的肯定。

鬼魂力量系列中一直都是以着永无世界中的永无大陆为故事背景，只有第三作时才涉及到了一些关于其他大陆乃至是永无世界的剧情，这也为后来"《永无》系列"的剧情从大陆发展到世界埋下了伏笔。而"《鬼魂力量》系列"讲述的剧情便是永无大陆996年时因为大魔王夏尼斯死亡而引起的群雄争霸，系列的前两作讲述了996年战乱的勃发，第三作和外传则是紧接着前两作的剧情一直发展到大陆被少年辛巴统一，建立了辛巴帝国。

"《鬼魂力量》系列"的游戏类型为SLG，和指令繁杂的"《三国志》系列"不同，该系列的系统指令最大程度的进行了简化，玩家们可以轻松地进行游戏，自然这样做是有褒亦有贬。不过可以轻松的进行游戏也使得游戏方便数次通关，以便玩家更好地研究剧情和人物。

《混沌世代》系列

IF在PS2推出的一个《鬼魂力量》的后续系列。该系列的前两作延续了"《鬼魂力量》系列"的剧情，讲述了统一大陆的辛巴帝国土崩瓦解后，大陆再次战乱的故事。游戏的系统也从以前简化的操作指令变得逐渐复杂了起来，特别是在该系列的第二作新加入了KOC模式和故事本篇模式，更使得游戏的难度和耐玩性有了很大地提高。很可惜这两作都是以CD作为载体发售，且游戏的画面比起PS时代没有太大提高，因此这两作不仅销售平平，在国内甚至是无人问津。

自系列的后两作《时之封印》和《新天魔界》开始，"《永无》系列"的重心离开了永无大陆转移到了永无世界的其他大陆上。这两作因为各大媒体的宣传和介绍，在玩家群中的认知度十分之高。特别是在国内一些玩家都是从这两作开始接触"《永无》系列"的。《时之封印》将前两作的系统进行了强化，并且增添了许多新的要素和系统，还有它那多达近七百人的武将出场阵容，这使得甚至有人称此作是IF所制作的游戏中综合水平最高的一部。《新天魔界》一改前三作的系统，进行了大刀阔斧的改革，虽然在新系统中我们可以看出一些不足之处，但整体上来说《新天魔界》的可玩性还是颇高的。在剧情方面这两作都是以其他大陆为故事背景，虽然它们的故事独立性较强，但是和永无大陆还是有着千丝万缕的联系。总得来说也就是这两作才将"《永无》系列"的剧情从一个大陆发展到了整个世界。

其他作品以及现在IF的走向

除了这几大系列，"《永无》系列"还包括了一些零星的作品，比如99年发售的RPG《魂之剑》，去年发售的《新纪幻想》以及今年发售的号称是鬼魂力量系列续作但风格差异许多的《鬼魂力量魔法元素》等等。2004年初IF因为社内变动，公司正式划分为了两个制作小组，一个就是永无制作小组，一个就是MATE制作小组。前者是专门负责"《永无》系列"游戏制作，后者则是负责其他类游戏的制作。也正是因此，IF正在向这条多元化游戏制作的道路上前进，虽然他们制作的游戏并不是那么十分优秀，但他们敢于创新，尝试多类型游戏制作的精神却是值得赞扬的。2005年1月20日，"《永无》系列"的最新作《新纪幻想2》将会发售，到时我们就可以看看这部IF的年度大作究竟会是什么样了。

真·女神系列



> **昔者庄周梦为蝴蝶，栩栩然蝴蝶也，俄然觉，不知庄之梦为蝴蝶与，蝴蝶之梦为周与。**
>
> **——《庄子·齐物论》**

PERSONA·女神异闻录（1996年）

PERSONA2——罪（1999年）

PERSONA2——罚（2000年）

96年推出的《女神异闻录》片头那一段引自于《庄子·齐物论》的文字为“《女神》系列”在PS上推出的第一部作品塑造了浓厚的文化氛围，重新诠释了作为“《女神》系列”的重要因素之一——恶魔与人的关系。PERSONA的概念来自于心理学家卡尔·荣格的“原型理论”，本意是拉丁语中“面具”的意思，在“《PERSONA》系列”中指代主角们自身人格在现实世界中的具像化，而游戏又将之赋予了在“《女神转生》系列”中登场的众多神魔形象，从而构成了一个有别于传统系列的崭新的世界观。按照制作者冈田耕史本意，本作的目的是“让不知道‘《女神转生》系列’的玩家也来接触这个游戏”。然而操作不够体贴，遇敌率太高令人烦躁，幸好这些缺点在续作都得到了很好的解决。

《罪》，《罚》作为“《PERSONA》系列”的两部续作，都出自同一世界观下的不同的平行世界，虽然同样都是《女神异闻录》的续集，时间都是放在前作三年后，然而两作的剧情描述重点并不一样，《罪》着重描写了还是学生的年轻人之间那种难以割舍的友情，《罚》则是系列里第一次将剧本的描写重点转向成年人的世界的一作，剧本中描写了种种只有成年人才能体会到的烦恼——工作的不顺，生活的压力……这在多以热血少年为主角的日式RPG中，可以说是相当罕见的。

《罪》和《罚》两作系统基本相同，相对于以前的作品则变化巨大，取消了作为传统的主观视点，取消了恶魔合体等。因此相比以往作品，游戏各个方面都有向大众化发展的趋势。

恶魔召唤师2——灵魂黑客

（1999年由SS移植而来）

本作97年在SS上初推出便得到一致好评，而99年在追加了新的EX迷宫和剧情后又移植至PS。在充分改正了前作《恶魔召唤师》诸多缺点的基础上，又重新创造了一个以网络上的数码虚拟都市为主题的全新世界观。

本作讲述了在近未来时代，天海市政府推行的一系列网络都市计划与察觉到隐藏在计划背后的黑客组织的成员——一些年轻的电脑黑客们之间的故事。剧情独特之处就在于Atlus巧妙地将“《女神》系列”的恶魔系统和神话风格与网络题材相结合，对于电脑网络可能导致的社会问题也提出了相应的担忧。剧情前半部分非常出色，不过后半部收尾略快让人略感遗憾。系统在《恶魔召唤师》的基础上，继续强化了如魔晶变化，造魔合成等要素，而数量众多的分支更让人乐此不疲。操作方面也非常体贴，如果不是因为女主角的攻击魔法威力过分强大导致平衡性失调而使难度降低的缘故，这应该是系列中堪称完美的一作。

真·女神转生（2001年）

真·女神转生II（2002年）

真·女神转生IF（2003年）

从2001年到2002年，Atlus连续在PS上复刻了SFC上的“《真·女神转生》系列”的三部作品，除了背景重新绘制，3D移动画面更加流畅之外，其他的都原封不动地保留。比较值得一提的是《真·女神转生II》的复刻版本，由于发售前未经严格测试，导致发售后游戏中BUG成堆，仅仅官方公布的就有200多个，不愧为BUG之王。

真·女神转生III 夜想曲（2003年）

真·女神转生III 夜想曲·狂热版（2004年）

作为《女神转生》正统系列的最新作，游戏的整体效果可以说没有辜负FANS们长达8年的期待。画面给人巨大的视觉冲击，极其出色的卡通渲染效果，金子一马异幻的画风再加上阴冷的配色和音乐，造就了一个完全不同于以往作品的诡异而阴暗而混沌的世界。

剧情主题方面，真3抛弃了真1，真2所沿用的LAW—NETURL—CHAOS路线，改以“创世理念”来决定主角的思想路线。然则过于抽象而阴暗的世界观设定与当今游戏界的流行趋势格格不入，很难为一般玩家所理解和接受，其曲高和寡的处境便不可避免。销量方面不尽如人意，在《真III》推出后不久就传出了Atlus被TAKARA收购的消息，一个坚持着自己独特风格，而不向商业化妥协的制作公司最终落得如此下场，实在让人感慨蹉跎。一年后推出的《狂热版》是《夜想曲》的加强版，除了追加了新的迷宫之外，还对原有的剧情进行了大幅度的补完。

系统上保留了传统的恶魔合体和交涉，全新的“PRESS TURN”战斗系统比起以前更强调战略性，但作为历代都存在的缺点——系统方面的平衡性失调依然严重。不过《真III》创造的这套战斗系统被系列新作《数码恶魔传说》继续沿用，相信在以后的作品中也还会看到它的身影。

数码恶魔传说——天魔变（2004年）

不久前刚发售的作为“《女神转生》系列”最新的分支——“《数码恶魔传说》系列”的第一作。剧情改编自著名小说家五代裕的连载小说。本作取消了作为传统的恶魔交涉系统，这一改动又引起了巨大争议。战斗系统沿用了《真III》的“PRESS TURN”模式，角色的能力强化除了依靠升级之外，新增了令角色修得更多技能的曼斗罗系统，然而修得方式颇为单调，之前大肆宣传的“捕食”系统在游戏中的存在地位也比较鸡肋，虽然本作的系统褒贬不一，但“《女神转生》系列”系统传统的缺点——魔法和物理技能之间的平衡性在本作中得到了很大的改进。

本作标志着“《女神》系列”向商业化迈进的一大步，本作力邀绿川光，冬马由美，桑岛法子等一大批名牌声优为角色配音，销量也算差强人意。续作即将在2005年1月27日发售，希望这两作的成绩能够给现在显得疲靡不振的Atlus注入一些新的活力。

PlayStation十载光辉

2002年

PlayStation2的真正实力!

纵观SCE在2002年的E3和TGS两大展会中的总体表现，很容易让人产生强弩之末的错觉，相反任天堂和微软两大竞争对手却气焰咄咄逼人，竭尽全力频频推出有力的市场促进策略，然而索尼就仿佛一个手段高明的围棋国手，关键的几着妙手便轻易化解了任天堂等苦心经营的全盘计划，《GTA》系列独占协议和《DQ VIII》发表这两个高明商业谋略完全确保PS2在以后数年在在全球市场立于不败之地。

1月31日 世嘉公司的看家大作PS2《VR战士4》火热登场，首批60万份出货仅当天就销售了20余万，该软件顺利夺取了当周销量冠军。根据金融公司GOLDMAN SACHS调查数据显示，PS2版《VR战士4》至少可以为世嘉带来15亿日元利润。

2月4日 英国地方法院宣判制造PS2直读芯片Messiah的制造厂商Channel Technology非法侵犯索尼的经济利益，责令其支付高额惩罚性赔偿金。

2月13日 “PlayStation MEETING 2002”在东京召开，SCE的2002年PS2战略构想将以网络花为中心全面铺开，会场上一气发表了《FF XI》、《生化危机ONLINE》和《大众高尔夫ONLINE》等30多款网络游戏，参与计划的有世嘉、Koei等软件业大手。





3月7日 Capcom的名作续篇《鬼武者2》发售，销量两周内轻松突破百万。

3月9日 SCEI持有19%股份的RPG名门Square与旧主任天堂重续旧缘，其合作是通过任天堂前社长山内溥个人设立的FOUND Q基金向Square第二开发部本部长河津秋敏设立的GAME DESIGNERS STUDIO提供开发援助的间接方式，《日本经济新闻》等媒体竞相报道了这个震撼新闻，当日索尼股价大幅度下挫。

3月19日 SCEI最高技术本部长，PS和PS2的主持设计者冈本伸一应邀参加了美国加州圣荷西市举办的“GDC2002游戏开发者会议”，他在演讲中透露索尼未来的游戏机技术将颠覆摩尔定律，50纳米制成的CELL半导体将使PS3性能比PS2强1000倍。

3月28日 Square的A·RPG新作《王国之心》发售，由于一段时间来Square时运不济，很多人事先并不看好这款由野村哲也主持制作的游戏，但是实际销售情况却非常良好，仅仅不到两周时间就突破58万份，最终累计销量更接近百万。

4月 美国互动艺术科技协会AIAS在拉斯维加斯举办的第五届互动娱乐软件大赏，SCE开发的PS2游戏《ICO》同时获得最佳视觉艺术和最佳剧情和角色设定两大奖项，此外入选的还有《GTA III》和《潜龙谍影2 自由之子》等多部PS2优秀第三方游戏作品。

4月28日 Konami著名的体育游戏名作续篇《世界足球 胜利十一人6》发售，这部作品借助着2002年日韩联合举办世界杯足球赛的东风大行其道，在日本本土首次突破了百万大关。

5月5日 SCE宣布PS2全球出货量3000万台突破，其中日本999万台、北美1125万台、欧洲878万台。

5月6日 是非常特殊的一天，这是《到哪里都在一起》的主角井上多罗的诞生日，SCE特意为这个会社吉祥物在东京池袋的高级会所举办了热闹的生日庆祝会。

5月14日 在索尼集团的经营方针说明会上，SCE社长久多良木健以“游戏：索尼的三大核心事业之一”发表演说，他宣称PS2将在年底达成5000万台出货量。为了庆祝PS2突破3000万台，索尼在经营会上发表将PS2的价格由299美元下调至199美元，而PSone主机则由99美元调至49美元。在日本方面，PS2和PSone则从5月16日起实行开放价格，由零售业者根据市场状况自行调整价格。

5月16日 PS2首款MMORPG《FF XI》正式开始运营，由于同时登入的人员过多，运营开始不到一小时即发生严重的系统瘫痪状况，Square不得不紧急发布公告。《FF XI》最初的发售并不理想，推出三个月后在线用户人数仅为预期目标的一半。

5月22日～24日 美国E3，SCEA社长平井一夫在21日的E3展前记者招待会上自豪的宣布：“游戏主机的战争已经结束。”平井还宣称目前他们已经拥有10个以上的开发队伍，年底将会有400款游戏面世。

SCE还宣布了将拥有近年来全

球最具影响力的《GTA》系列的两年独占权，另外在本届E3展上首度公布的PS2 大作有《潜龙谍影 2：实体》、《鬼泣 2》、《寂静岭 3》、《阿耳戈斯战士》、《指环王：双塔》、《天诛3》等，其规模之庞大令人叹为观止。SCEA 还大力强调了 PS2 在北美的网络计划，宣布将于 8 月 27 日开始销售网络套件。会场上展示的《SOCOM 海豹突击队》充分展示了PS2 网络游戏的魅力，另外还有之前公布的《生化危机 逃出生天》游戏影像。

5 月 28 日 Square 高层在经营说明会上透露该社正在开发一款以尤娜和琉库为主角的《FF X》外传游戏。

6 月初 SCE 发表了 RPG 新作《暗黑编年史》，这款游戏由日本新锐厂商 LEVEL5 负责开发。

6 月 24 日 日本产业经济省属下的品牌评价研究会公布了最新企业品牌价值排行榜，索尼品牌以 4 兆日元居榜首，据说索尼近年品牌价值扶摇直上与其在游戏产业的辉煌成就紧密相关。

7 月 1 日 SCEI 在东京的六本木召开了只针对游戏业内人士的“PlayStation PARTY in Summer”，除公布两款新颜色限定版PS2主机以外，SCEI 广报本部长佐伯雅司还透露PS2日本出货量即将突破千万大关。

7月1日 世嘉召开新闻发布会，宣布未来四年内将推出7款《樱大战》系列游戏，其中有 6 款对应 PS2 平台。

7 月 11 日 经过 4 个月延期后，Konami 的 RPG 名作《幻想水浒传 III》终于发售，50 万份以上的骄人成绩完全归功于夏季商战期间缺乏同类型的游戏。

7 月 11 日 SCE 自社开发的《我的暑假 2 海之冒险篇》获得了《FAMI 通》33 分金殿堂评价，该作在保持前作田园清新风格以外，极大限度的提高了游戏自由度，画面和音效的品质也完全达到PS2应有的水准，由井上阳水演绎的主题歌《少年时代》在日本也广有影响力。

7 月 25 日 SCE 针对华语区游戏玩家推出了一款特别版本的《GT 赛车》，这款名为《GT Concept 2002 东京－日内瓦》的游戏在原有版本基础上增加了 2002 年日内瓦车展新亮相的 30 款车型，同时配备了详尽的全中文说明界面，该游戏将仅限于香港和台湾两地而不会在日本国内发行。

8 月 SCE 正式宣布停止生产 PS 用周边 PocketStation，这款产品的累计出货量达到了 490 万台。

8 月 14 日 SCEA 在美国旧金山举行了“SONY GAMES DAY”，向玩家展示 PS2 游戏，本次展会中首次公开的诸如《大逃亡》和《瑞奇与叮当》等第一方游戏备受玩家好评。

8 月 29 日 继日美两大先后降价后，SCE 在本日正式下调了欧洲地区的PS2 售价，英国的新价格为 259 欧元，法国和德国等其他欧洲国家也进行了相应的调整，下调比率达到了 15%。

9 月 17 日 气势如虹的PS2 主机再度达到 4000 万台全球出货量。

10 月 22 日 Square 战略发表会在东京召开，《FF X －2》正式发表。

10 月 24 日 Namco 将街机人气大作《太鼓之达人》移植 PS2 平台，首批 10 万套一抢而空，最终销量竟突破了百万，该游戏一年多的长卖不衰对 PS2 普及贡献极大。

10 月 26 日 上海《新民晚报》记者在对索尼总裁兼首席运营官安藤国威进行专访时获悉，索尼集团将努力扩大在中国大陆这块世界潜在最大消费市场的市场占有率，计划引进包括PS2在内的全新高科技产品。28 日，索尼集团向全球各大媒体发表公式通告，正式确认 2003 年度内在中国大陆发售行货 PS2 主机。

10 月 27 日 超级怪物软件《横行霸道：罪恶都市》发售当周即轻松突破百万大关，一举刷新了美国 TV 游戏史上最快销售记录。

10 月 28 日 日本 CESA 协会正式公布了“第六届 C E S A GAME AWARDS”的获奖名单，PS2游戏《FF X》顺利摘去了桂冠，另有《鬼武者 2》、《潜龙谍影 2 自由之子》等多部作品入围优秀赏。

11 月 22 日 Square 发表 MMORPG《FF XI》的追加碟《FF XI 吉特拉幻影》，将同时发售 PS2 和PC两个版本，全新搭载召唤兽系统。

11 月 26 日 下午 15：30分，Square 和 Enix 两家被公认为“RPG 双璧”的著名软件开发商召开了联合新闻发布会，宣布根据早上各自举行的董事会最终决定，两社将于 2003 年 4 月 1 日正式合并，新会社暂名为 Square－Enix，原 Enix 会长福岛康博将出任会长，原 Square 社长和田洋一出任社长。Square 和 Enix 进行合并的理由是为了应对越来越激烈的业界竞争格局，确保企业的持续成长。虽然从会计制度上这次合并的最终存续会社是 Enix，实质属于一种具有长远战略眼光的共存互利的对等合作。

11 月 28 日 由于原定同日推出的Enix《星海传说 3 直到时间的尽头》突然延期，使 Namco 年末主力商品《宿命传说 2》得以独领风骚，取得了该系列最高的销量。

11 月 29 日 日本玩家企盼已久的国民RPG 最新作《DQ VIII》终于落实在 PS2 发售，这无疑再一次正式宣告索尼在本轮家用游戏主机大战中提前获得本土地域最终胜利。12 月 3 日发售的新一期《周刊少年 JUMP》率先披露了《DQ VIII》的开发画面，今作的游戏画面采用了流行的卡通渲染技术，由LEVEL5 负责开发。

12 月 19 日 Square 昔日 RPG 三神器之一的续篇《无尽沙加》发售，虽然玩家对这部离经叛道且开发周期仅 6 个半月的最新作品毁誉参半，依然凭借其极高知名度取得 50 万以上销量。

12 月 26 日 Square 的《王国之心最终混合版》成为 PS2 主机在日本年末商战制胜的最有力推进剂。

年末圣诞商战，北美地区由于超级怪物软件《横行霸道：罪恶都市》登场的缘故，PS2 毫无阻碍地再次取得了压倒性胜利。《横行霸道：罪恶都市》10 月末发售后到年底的短短数月间就在美国取得了 445 万份的空前销售成绩。

王国之心系列

但这款游戏诞生的经过之艰难，却远远超出了人们的想象。早在PS时期Square就已经开始和迪士尼进行马拉松式的谈判。迪士尼明星个个身价不菲，而游戏当时还没开始制作，销量多少更是一纸空谈。具体过程我们不得而知，值得庆幸的是《王国之心》最终没有难产。

Square在PS时代的经历可以用先甜后苦来形容。《最终幻想Ⅶ》和《最终幻想Ⅷ》的成功一度将Square推向神坛，那时的Square可谓呼风唤雨、无所不能。但在接下来的几年内连遭挫折，大量从SFC时代苦心经营起来的游戏品牌逐一丧失，却没有什么新的作品拔尖。在这种情况下，《王国之心》的横空出世显得意义尤为重大。

全世界超过300万套的销量可谓相当成功，特别是对于一个A·RPG来说更是相当不易。事实上《王国之心》这款游戏似乎在出生之前就已经注定它必会获得成功，作为一个原创游戏，它虽然不能像《最终幻想》在前作的树荫下乘凉，但它却有着自己的杀手锏——那就是游戏中登场的众多迪士尼明星和FF明星们。

站在东京舞滨站台眺望前方，你就能看到壮观的“车海”景象。如果你有幸去过东京迪士尼乐园的话，一定会对园中那川流不息的人潮难以忘怀。作为目前亚洲惟一的迪士尼乐园，每年参观人数接近2500万人次，而这其中大部分都是东京人。明白了这一层道理，对于《王国之心》在日本取得销售佳绩就不能理解了。

但这款游戏诞生的经过之艰难，却远远超出了人们的想象。早在PS时期Square就已经开始和迪士尼进行马拉松式的谈判。迪士尼明星个个身价不菲，而游戏当时还没开始制作，销量多少更是一纸空谈。具体过程我们不得而知，值得庆幸的是《王国之心》最终没有难产。

在游戏中登场的迪士尼角色涵盖了《木偶奇遇记》、《小鹿斑比》、《米老鼠和唐老鸭》、《艾丽丝漫游仙境》、《小飞侠》、《101斑点狗》、《小美人鱼》、《美女与野兽》、《阿拉丁》、《狮子王》、《花木兰》、《人猿泰山》等19部迪士尼传世经典作品中的角色，在“《FF》系列”方面则也有克劳德、爱丽丝、斯考尔等多名名将出马，实在是一次盛况空前的盛会。不过在此之前迪士尼明星们和游戏发生亲密接触早已不是第一次，如何才能突出《王国之心》的与众不同之处，是Square所要面临的首要问题。答案现在我们已经看到了，Square运用它高超的技术，把这些迪士尼明星们活灵活现地展现在我们面前。看这些走下银幕的明星们与原作相差无几的动作，如果此时手中握着的不是手柄而是电视遥控器，我们很有可能会产生在观看动画片的错觉。

当然，这些大牌明星们显然还不是76万套的全部答案，单就游戏本身来说也是一款难得的A·RPG佳作。游戏的玩法是标准的A·RPG：玩家只能控制主人公一人，其他同伴由电脑AI代为控制。主人公在版图中自由移动，遇到敌人即进入战斗。战斗中主人公接近锁定目标时，玩家只要连打攻击键就可以很轻松地打出华丽的连击，如果敌人在空中还可以发动华丽的空中连续技。除了普通的攻击外，Square为玩家设计了丰富多彩的魔法和必杀技。而角色的能力方面同样有着更换武器防具的设定，还可以装备各种附加能力，令战斗有更多变化。

《王国之心》的隐藏要素非常多：香菇人的免许皆传、数十种道具的合成、小熊维尼的世界、101只斑点狗、斗技场、隐藏ENDING……



▲这实在是一次划时代的握手啊。

可谓相当丰富，但游戏有一个缺点就是难度太低。到了游戏后期，敌方BOSS的攻击方式非常夸张，已经毫无技巧可言，如果还想像玩动作游戏一样摸清BOSS规律来对付，实在是有些困难。但只要等级足够，武具够强，只要靠近BOSS拼命用普通攻击，再注意回复，就可以轻松过关。由于难度太低，丰富的隐藏要素就有多余之嫌。费尽力气拿到了最强武具、最强必杀技，其作用不过使本来就很简单的游戏流程更简单了一点，毫无费尽心思战胜强敌后的成就感。为此美版《王国之心》就增加了高难度选项，在高难度下敌人的攻击力超高，玩家如果不刻意练级的话，硬拼绝对行不通，这就迫使玩家去挖掘游戏的隐藏要素。2002年12月26日，Square Enix又在日本发售了游戏的加强版《王国之心 最终混合版》。这个版本的平衡性非常好，既保留了美版的难度，又增加了全新的要素，可谓完美。

不可不提的还有游戏的剧情。能够把这么多风马牛不相及的明星联系在一起，这本身就已经是一个了不起的事实，而《王国之心》的剧情却更令人眼前一亮。不过游戏中刻意留下的伏笔太多，摆明了就是要为二代作铺垫。其实《王国之心》并没有太多自己的特色。游戏中登场的道具、魔法、特技有着很浓厚的“《最终幻想》系列”的影子，而游戏的系统比起过去的A·RPG来也没有什么原创的东西，如果非要硬生生地做成一个系列，惟一的办法就是大打剧情牌。不过面对如此佳绩（日本84万套，美国205万套），迪士尼也是赞不绝口。于是在二代中，我们可以看到更多的迪士尼明星。我们完全有理由相信，《王国之心2》必将成为业界的又一个神话！

异度传说系列

这并不是那个延续了千万年的爱情故事的结束，而是它的开始。爱情是个永恒的话题，但这个过程往往是充满了磨难。

冰冷的机械会有感情吗？我不知道，但我相信她有。

当这个世界变得疯狂的时候，我只为自己而战……



对于《异度传说》来说最吸引人的是什么？相信90%玩过这个游戏的玩家都会回答说："剧情"。一个成功的RPG游戏"剧情"、"系统"、"音乐"、"画面"是最主要的4个因素，忘了哪位名人说过：4得其3便可成功。系列初作《异度装甲》同时具备其中4点，最终PS软件榜上《异度装甲》杀进了32强！一个几乎没有得到任何宣传经费的游戏，竟然能如此大卖，是高桥哲哉预料之中的，也是Square预料之外的……千僖年Square迅速制作了《异度装甲》的千僖版，结果大卖，这又是一个奇迹，Square开心了，但高桥哲哉却因为《异度装甲》的不受重视和Square闹翻，带领手下制作人员全体跳槽，开始了新公司"MonolithSoft"挂在Namco门下，开始了新的"《异度》系列"的创作。

笔者一直认为高桥哲哉是大神，原因看《异度装甲》的剧本就知道了，那只不过是40CM厚的剧本中的最后一部……高桥哲哉毕生最大的心愿就是将"《异度》系列"的全部剧本搬上游戏，于是2002年2月28日，第一部续作《异度传说》发售了……

事隔3载，"《异度》系列"会进化到什么程度，全世界数百万玩家拭目以待，结果却大大的出乎高桥哲哉意料，不到50万的销量，和前作的销量不在一个档次上。究竟是什么原因导致销量退步到这种地步？笔者认为失败原因有三：

1.业界游戏的大环境已经不像1998年那样疯狂，玩家载3年中的兴趣已经发生了非常大的变化，更偏向于简单型的快餐类游戏。

2.RPG四要素中，《异度传说》具备了"剧情"、"音乐"、"画面"3者，应该是成功的没错，但是当一个游戏有50%以上都在剧情对话中度过时，试问这还是个游戏么……

3.游戏流程太长，一个游戏要分为几部来做，光是这点就会让很多玩家失去兴趣。

《异度传说》在发卖前做足了宣传，铺天盖地的广告和活动并没有让销量突破百万，和初代有180%的反差。游戏发售之后无数系列的忠实FANS发来阵阵抗议，系统和人设是主要的攻击目标。游戏的系统和初代简直不在一个档次上，角色人设让很多玩家无法接受，而且角色没有个性，远不如初代来得深入人心。"《异度》系列"在玩家的声讨中人气一落千丈。这是高桥哲哉预料之外的，也是Square预料之中的……

大家可以发现一个规律，那就是Square看上的游戏没有一个失败的，Square放弃的游戏没有一个成功的，Square放心的让高桥哲哉离去也许是已经遇见了这个结果吧……谁知道呢？

2004年6月24日，《异度传说 二章》发售了，系统、人设都得到了加强，销量却没有增加，反而再次减少……高桥哲哉已经第二次失败了。

《异度传说 二章》的再次低弥并没有出乎大家的预料，第一作的失败会打击玩家的信心，哪怕续作再好效果也不会很好，况且《异度传说 2》并没有改善最主要的一点，那就是剧情对话太长！高桥哲哉已经彻底地落入了理想主义的圈子。和铃木裕、坂口博信一样，把理念灌输到自己的作品中并没有错，但是最终要的是自己的理念要被广大玩家们接受才行。《异度传说》无论从任何方面来讲都是上乘之作，但是游戏性的丧失是其失败的根本！

对于名作来说，需要的是延续；对于大作来说，需要的是成绩。对于"《异度》系列"来说，她既是名作又是大作，玩家们对她的期待过高了，所以当有不如意的时候便怨声载道，这对"《异度》系列"来说是不公平的。《最终幻想》、《勇者斗恶龙》能代代延续长久不衰，原因就在于系统进化的同时，游戏性并没有 因此减低，而"《异度》系列"并没有很好地调节好两者间的关系，反而越做越差，这就是"《异度》系列"成绩迅速下滑的根本原因了。笔者从初代起便是这个系列的忠实FANS，从心底里希望《异度》能获得成 功，但是事从不人意。如果高桥哲哉还不能认清自己，让自己和《异度》彻底的得到进化，那么，"《异度》 系列"就将离我们远去，成为过去的神话了……

中国的俗话说的好"过一过二不过三"，高桥哲哉已经失败两次了，《异度传说 三章》他将如何制作呢？当理念和现实将被选择的时候，高桥哲哉会选择哪个呢？让我们拭目以待吧！



瑞奇与叮当系列

可以说，2代是系列3作中最成功的作品。除了沿用了新技术的3D引擎，让画面的精细度和火爆度达到了几乎满分的水平外，最重要的是作品中增加了不少类似于RPG那样，增加游戏可玩性的系统。

在2002年，一款以多种高科技武器为主题的3D动作《瑞奇与叮当》作为PlayStation的八周年纪念作品登陆在PS2上，同期推出了主机＋游戏的同捆套装，让很多玩家体验了《瑞奇与叮当》的乐趣。系列作品除了拥有这个被冠以的名号外，其实本身的素质也并不输给同类型的作品，在现在更是得到了众多ACT爱好者的一致认同。游戏的表面风格看上去并没有什么特别之处，同样采用了一般美版动作游戏最常见的冷色作基调，然后配合画面流畅的跑跳动作实现了一款美式动作游戏的基础。当然，这只是玩家在选择了NewGame后的第一个想法，当玩家在进行了几个小时后，你将会发现，游戏除了以数款高科技的武器为主外，在动作要素和关卡上其实也制作得十分贴心。尤其是在隐藏白金螺丝的探索方面，不但考验了玩家们的观察力，而且在动作要求上也十分高，比如在悬崖上攀在墙边成倒掉状态，然后沿着边缘爬到平台建筑物的后方。又或者隐藏在一些偏僻角落，需要玩家回头才能发现的白金螺丝。当然这对于动作游戏来说也是比较基本的隐藏要素，因此我们下面着重为大家介绍《瑞奇与叮当2》。可以说，2代是系列3作中最成功的作品。除了沿用了新技术的3D引擎，让画面的精细度和火爆度达到了几乎满分的水平外，最重要的是作品中增加了不少类似于RPG那样，增加游戏可玩性的系统。就以新增的武器等级为例，至少能让玩家在第一遍游戏中会使用所有的武器，因为无论是谁都希望能看看武器提升等级后的威力和效果。而且提升等级后的武器对战斗和过关更有利。当然，瑞奇的等级只是单纯地提升体力上限，这点在一定程度上还是起到了当玩家在被频繁击倒后故意去提升体力上限的意欲。而在2代中最大的卖点就是“竞技场”模式。在大量的比赛项目中，按照规定和方法打倒不断涌现的杂兵或BOSS，是一项十分大的挑战。脚下小型的舞台和众多设置好的陷阱同样增加了战斗的难度，但只要参加了比赛就能让武器和瑞奇的等级迅速提升，并获得巨额的奖金，玩家就会理所当然地去挑战这些项目。因此该模式的吸引力已经完全超越了其他的隐藏要素，让游戏的层次得到了一次大的飞跃。另外，在2代中还新增了驾驶飞船在宇宙中战斗的关卡，相信这是满足了过去抱怨驾驶飞船来往各个星球却不能战斗的愿望吧！不过其实这个要素对于LightUser来说难度太高了，先不说普通的射击战，光是挑战时间和在限定时间内穿过所有光圈的模式就十分让人发指，因此有不少玩家认为2代是系列最难的（其实比起初代那可怜的武器，2代是好多了）。在距离了一年后，在2004年再度推出了《瑞奇与叮当3》，虽然在画面的精细程度上又有了进一步的提高，但由于进化的内容并不明显，只是在2代的基础上再强化一部分系统，因此在新鲜感上并不能满足期待已久的玩家们。而且游戏的难度十分低，可能是为了照顾更多的LightUser吧！





每一作都有很多新要素，绝对不会让人感觉到很大的重复性。

虽然游戏的舞台是跨越了宇宙中的无数虚构的星球，但事实上背景的故事并不庞大，这点是系列中一直让不觉得不够爽的地方。主人公瑞奇在初代中只是一名梦想称为英雄的少年，然而当他遇上了被遗弃的机器人叮当后，便踏上了通往英雄的试炼。但在接触到心目中的偶像“霍克队长”后，发现他并非像电视中那样伟大，而且拥有十分邪恶的阴谋，因此一场探索的冒险旅程便展开了。而在《2》中，破灭霍克阴谋的瑞奇称为了人民的英雄，但郁闷的是宇宙的和平让他每天都只能在家中看电视。有一天，受到了某企业BOSS的邀请，成为寻找宇宙神秘宠物的斗士。在旅程中认识了假装成蒙面人的女孩安祖拉，并从他口中得知BOSS意图用具备邪恶能力的宠物控制宇宙。在赶到生产工场后，BOSS撕开面具，原来他就是行踪不明的霍克！最后瑞奇把巨大化的宠物击倒，再次拯救了银河。在最新的第3作中，叮当却成为了电影明星，在找寻到记忆丧失后的霍克队长后，一起对付企图把全宇宙变成机械人的纳佛尔博士。

总体而言，本作给人的感觉就是刺激与爽快并重。在最新的两作更是与著名的顽皮狗公司（代表作为《古惑狼》和《杰克》）合作，让游戏性大增。也难怪玩家总把本作与《杰克》混为一谈。



Shinobi 忍 系列

DC时代，关于《忍》的传闻很多，但最终只留下了一片空白。2002年3月，时隔前作七年之久，"《忍》系列"新作终于公布！这款PS2平台作品连名字也回归了原点，它叫——《Shinobi 忍》。

世嘉的名字总与硬派、热血、爽快、创意联系在一起，但却又是悲壮的代名词。从它手中诞生的很多游戏，即使在激情过后的若干年依然能够记忆犹新，我们通常把这样的游戏叫做"经典"，MD时代的"《超级忍》系列"无疑就是这样的经典。2001年，世嘉无奈地退出了硬件竞争，游戏界的悲情主角壮士断腕，不禁令人叹息。不过也正是因为这样，我们才能在PS2上见到以全新姿态复活的"《忍》系列"。

DC时代，关于《忍》的传闻很多，但最终只留下了一片空白。2002年3月，时隔前作七年之久，"《忍》系列"新作终于公布！这款PS2平台作品连名字也回归了原点，它叫——《Shinobi 忍》。没有让忍者游戏爱好者等多久，2002年11月和12月，《Shinobi 忍》的美版与日版分别发售。出于系列传承的需要，SEGA选择了体现爽快感的制作路线，PS2版的《Shinobi 忍》也被赋予了许多在2D时代并不具备的崭新定义。

主角秀真，次世代塑造得最为成功的忍者形象之一。男模一般的标准身材，展现出"力与技"的黑色夜行衣，近未来风格的头盔，散发出死亡气息的血色妖刀，再加上那条舞动于夜幕中的超长红围巾，疾行于月光下的忍者有如流星划过，令人惊叹不已。秀真以其简洁流畅、刚柔相济的动作，体现着一击必杀与高速杀阵的爽快与华丽。



"杀阵"，创造全新忍者游戏理念的核心。只要在限定的时间内斩杀所有的敌人，那么在血光一闪，主角摆出一个极酷的POSE之后，先前被斩杀的敌人会同时倒毙……这个极具表演性的系统，最重要的意义在于：在杀阵的有效时间内，每多杀死一个敌人，攻击力都会成积数倍增加，最多九人时可达60倍！而将强悍的BOSS一击必杀的爽快感也是大多数游戏中难以体会到的。

"恶食"，是一把以死者之魂为力量的妖刀，在没有敌人魂魄的情况下，它会吞噬妖刀持有者的生命。恶食的存在使游戏实际上具有时间限制。速度是解决时限的惟一方法，"高速杀阵ACT"也成为了厂商对于游戏的最终定位。

当然，杀阵这种独树一帜的全新系统给游戏带来了大众玩家几乎难以承受的高难度，部分平台关卡与BOSS战都可以让人抓狂，美版独有的SUPER难度更是如同地狱一般。尽管如此，凭借系列过去广泛的群众基础，《Shinobi 忍》依然获得了很多玩家的好评，也激起了高手们的挑战欲望。特别是官方举办了最速比赛之后，《Shinobi 忍》中诞生出了很多的极限打法，游戏者的技巧与想象力在这样的游戏中得到了充分的发挥。最终，《Shinobi 忍》的日美版销量相加超过了世嘉预期的25万，达到了40万以上，对于一款成本较低的试验性作品来说，《Shinobi 忍》无疑已经取得了不小的成功。

值得一提的是，《Shinobi 忍》的音乐十分出色，21首BGM由5位风格各异的作曲家分别完成，以和风邦乐与洋乐的统一给人带来天籁般的



杀阵、恶食、秀真、夜幕下的长围巾……次世代的《忍》赋予经典很多崭新的内涵。

感受。而续作的音乐更倾向于重金属，风格的突变令不少玩家难以接受，这也成为部分FANS口中"男忍"优于"女忍"的主要理由之一。

2003年12月，时隔一年，续作《Kunoichi 忍》出现在玩家的眼中。游戏系统的传承度很高，在画面、场景设计上有了一定的提升，实际游戏内容也饱满了许多。收集要素、任务关卡、隐藏角色，对于完美主义者来说，游戏的耐玩度之高也是超乎想象的，近未来感十足的性感女忍者"绯花"在设计上也较为成功。而可以使用系统蓝本参照了前作的秀真的设定感觉与十分巧妙，做到了一种有益的延续。但是游戏的整体风评并不高，销量也是直线下滑，日版勉强过10万的成绩远不如前作。游戏的难度下降，BOSS设计失败，秀真以外的角色取消吸魂特性，刻意降低杀阵威力，却提高了蓄力技的攻击力，还有音乐风格等问题或许是部分老玩家拒绝《Kunoichi 忍》的理由，但续作没有取得预期成功的主要原因还是在于没有更多的新玩家加入到"《忍》系列"的阵营中。系统核心"杀阵"已经表现出其致命的弊端，一味地依赖超高速斩杀来获得快感的游戏方式在吓跑了大批ACT苦手玩家的同时，也让钟情于《Shinobi 忍》的玩家感到了些许疲惫。每个星期，中国和日本的重度"忍FANS"会在网上聚集，展开"忍务"比赛，在一个个惊人纪录和一段段精彩影像诞生的同时，或许也应该思考一下，《忍》玩者群过于核心化的现状会让系列本身何去何从呢？

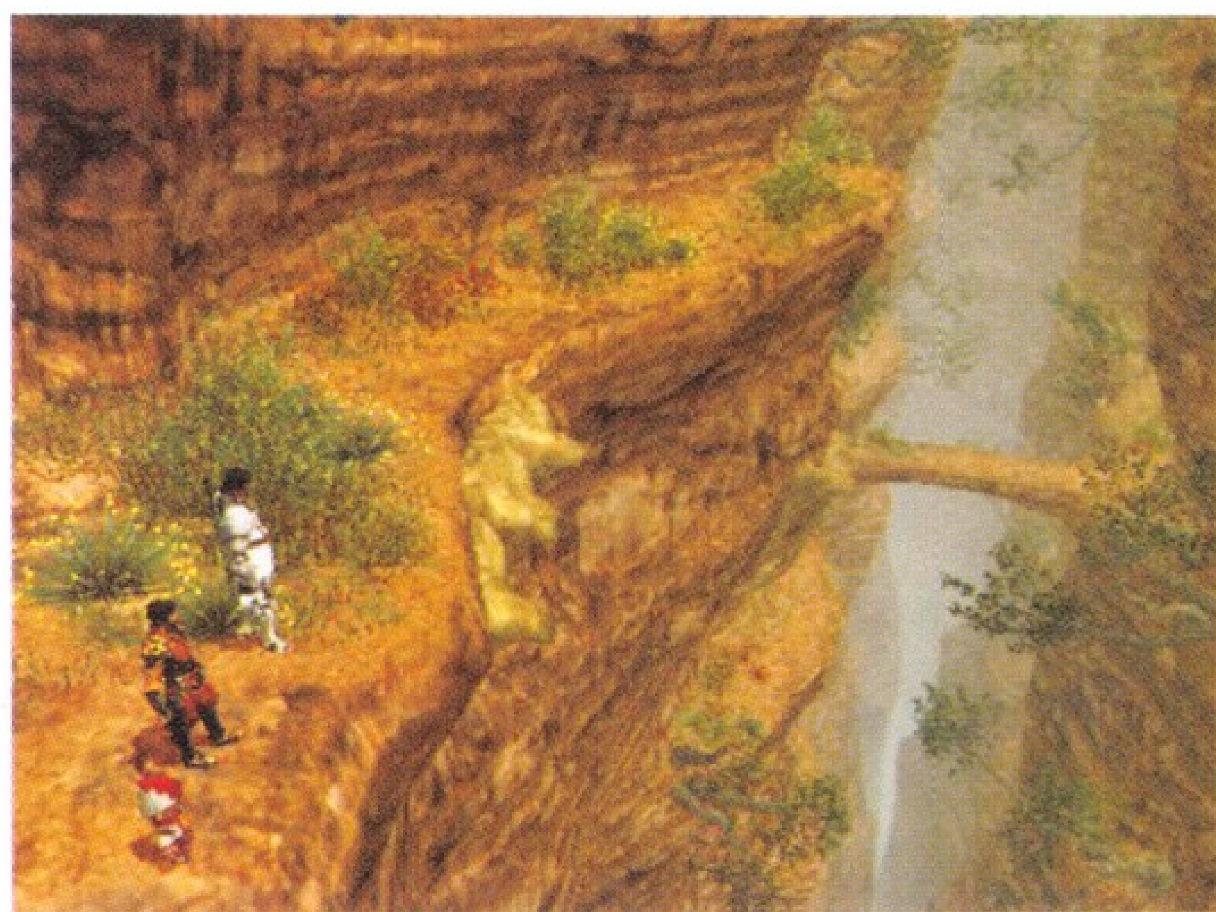
PS2时代的"《忍》系列"保持了《忍》原有的硬派、流畅与一气呵成，但如何能够将新概念继续完善和发扬光大则是开发人员亟待解决的问题。我们有理由相信在不久的将来，进化后的《忍》将再次为我们带来激情与感动。

最终幻想XI

从2002年开始运营的《最终幻想XI》如今已经拥有超过50万的注册用户，在日本和欧美都有良好的口碑。不仅因为这款作品开创了PS2平台上MMORPG的先河，更因为它改变了家用机玩家的娱乐方式。在后来的发展中，《最终幻想XI》还吸取了美式风格在线RPG的长处，真正成为网络RPG里程碑式的作品。

《FINAL FANTASY XI》（以下简称《FFXI》）是SQUARE ENIX公司著名RPG游戏"《最终幻想》系列"的第11作，也是PS2平台上首款MMORPG。2002年5月16日日本PS2版营运开始，2003年10月28日日本地区PC版及北美地区PC版营运开始，2004年9月16日欧洲地区营动开始。从日本开始营运至今两年多的时间，《FFXI》共有超过五十万的注册用户数，而游戏角色则已经超过一百五十万。应该说做为SQUARE ENIX推广PLAYONLINE平台的首发作品，《FFXI》已经取得了相当的成功。

《FFXI》是采用了前几代《FF》中出现过的职业系统、特技、魔法等传统因素并加以改良，融合原创的故事背景而成的原创的MMORPG。游戏系统接近于《EVER QUEST（无尽的任务）》，而针对PS2手柄的操作特点加以优化（因为首发只有PS2版），界面、操作更容易使MMORPG的初心者接受。画面上采用冷色调的场景偏多（也可能是受PS2机能



所限），但是光源及场景互动上的表现还是可圈可点的。音乐方面，《FFXI》本篇的BGM由植松伸夫制作，两CD容量的BGM很是不俗。但是由于《FFXI》是以地区为单位来制作BGM的，所以在同一地区时间呆久了，可能会稍感单调。

《FFXI》是一个强调多人合作的MMORPG，PARTY（组队，以下简称PT）在《FFXI》游戏系统当中占有很重要的地位，PT是获得EXP最主要的手段。应该说在短暂的初期阶段之后，大部分职业都必须以PT的方式来获得EXP。在《FFXI》中职业间并没有高低之分，而且并不是单线式发展的，只要玩家通过相应的QUEST（委托任务）取得该职业，那么在任何时候都可以通过莫古来转换自已的职业。各职业间的等级是单独分开计算的，主副职可以按玩家的喜好自行搭配。《FFXI》还有一个重要的组成部分就是国家任务系统（MISSION），这个与一般的QEUST不同，相当于单机游戏的剧情部分。《FFXI》中五大种族分为三个国家，三个国家的MISSION各有不同，又相互补充。理论上只有完成全部三个国家的MISSION才能完全了解整个《FFXI》的故事。

2003年4月《FFXI》首张资料片《杰拉德的幻影》发售，这个资料片在原来的基础上追加了龙骑士、忍者、侍、召唤士四个全新的职业，并对已前的各职业的能力进行调整，应该说在杰拉德之后各个职业的作用方向是被最终确定的。同时追加了新地区和新的国家任务，故事上这张资料片是延续《FFXI》本篇的内容，



同时也完结了本篇的故事。在之后又应玩家的要求开入了PLAYER VS PLAYER（PVP）模式和专门为长时间在线的玩家准备的里世界模式。

2004年5月16日第二张资料片《普罗马西亚的咒缚》发售，这张资料片只是增加了新地区和新的剧情，并没有再增加新的职业。从剧情上讲《普罗马西亚的咒缚》应该算是《FFXI》的前传，通过大量人物的回忆与记叙来演绎故事。总体来说这个资料片的MISSION进行方式更趋向于传统的单机日式RPG。SQUARE ENIX鉴于前张资料片中出现的高等级的玩家带领低等级玩家混任务的情况，这次在MISSION过程中加入了等级限制区域，使得之前那种取巧的方式完全无用。同时也一改之前地区设置上的单一性，出现了诸如随时间和曜日变化的迷宫，具有高低差的迷宫，甚至在某些地区也要求对人物微操。《普罗马西亚的咒缚》另一个令人眼前一亮之处就是音乐，这张资料片的音乐制作是由水田直志担纲。比起之前同是由他制用的杰拉德的音乐来说，这次明显高上一个档次，很适合长时间欣赏。而且这次的曲目终于不再采用地名型的起名方式，而是同其它游戏的OST一样跟据内容来命名。

综上所述，《FFXI》是一个集《EQ》和传统日式RPG特点为一身的一个MMORPG，早期的游戏方式是以日本人习惯为主，而随着欧美地区玩家的不断增多，SQUARE ENIX也开始对照顾欧美玩家的游戏习惯，在一些方面做出修改。目前无论从用户还是系统上来讲，《FFXI》已经趋于成熟于稳定，相信在一定的时间内《FFXI》还是会吸引很多玩家继续玩下去。



Toys(玩具)

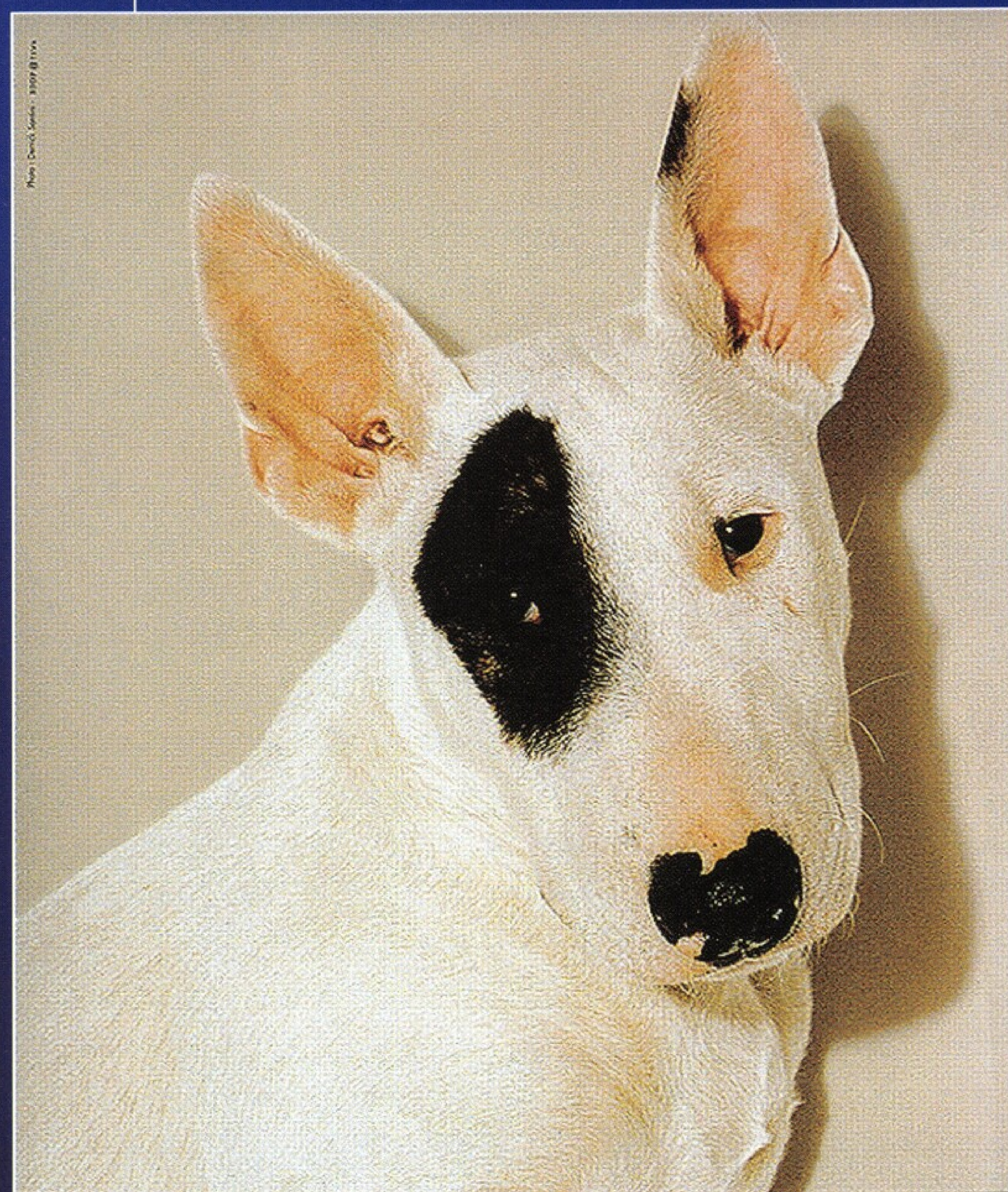
■发布地　　波兰
■广告产品　　Sony PlayStation品牌形象广告

◆点评
来自波兰的广告。广告的艺术经常就是含蓄的艺术，看到这些发霉的玩具你可能不知所云，但一想到这是一幅PlayStation的广告……

Dog(狗)

■发布地　　法国
■广告产品　　Sony PlayStation品牌形象广告
■广告发布日　　1999年

◆点评
“The best fighting games are on PlayStation”(最好的格斗游戏是在PlayStation上的)





PlayStation十载光辉

2003年

PSP正式发表 PSX发售

1月16日 SCE向全球正式宣布PS2的累计出货量已经达到5000万台，这次发布相距前回4000万出货发表仅隔了不到4个月时间，而2年零10个月时间就达成这样的销售成绩更是家用主机前所未有的普及记录。在软件的种类和数量上，PS2在全球范围内的软件种类为1500种以上，软件累计总出货量为3亿套。为了纪念PS2的辉煌成绩，SCE在决定于2月份开始限量发售新颜色的纪念版主机，新颜色有银色、樱花色、水蓝色等3种。

2月25日 《日本经济新闻朝刊》报道索尼确定将在中国大陆正式销售行货PS2。

2月27日 KOEI超人气大作《真·三国无双3》正式发售，累计销量达到了110万份。

Enix于2月27日发售的RPG大作《星之海洋3 直到时间的尽头》在部分旧型号PS2主机(SCPH-10000型)会发生部分战斗无法正常操作的现象。Enix和SCE在3月5日发表了共同声明：发生这种现象的主要原因是SCE在2002年12月向各大软件商配发的开发数据库所引发的问题，SCE信息中心将负责回收和更换这批问题游戏软件。

3月中 SCEA以伊拉克战争的作战代号“震慑”(Shock and Awe)为游戏商标向美国当局申请注册，但美国媒体普遍认为这是一种以伊拉克的战争悲剧加以商业利用的行为，迫于舆论强烈压力，索尼和SCE于4月15日正式公布取消了子会社SCEA申请注册“震慑”的行为，并表示这次行为是“缺乏充分理解状况的一次不适当判断”。

4月1日　合并会社Square Enix正式成立。

4月21日 索尼集团举行了大型经营战略说明会，宣布在未来3年内将投资2000亿日元用于建设生产65纳米技术的半导体生产设备，加上合作者东芝方面的投入，CELL工厂的总投资规模达到了5000亿日元。此外，PS2的EE和GS芯片将利用90纳米技术实现单芯片化，该芯片代号为DRAGON(龙)，每枚芯片集成5340万个晶体管，体积仅为过去的六分之一，充分实现省电和降低成本的预期目标。

4月24日 索尼集团正式公布其2003年3月期财务决算后立即引起了全球范围的恐慌性抛售，索尼的不振造成了整个东京股市连续数日大幅度急挫，而索尼在决算发表次日即蒸发了足足4000亿日元的股票市值，相关证券界人士将这次东京大股灾定名为“SONY SHOCK”。

5月13日 SCE在E3大展正式开幕的前一天召开了例行的新闻发布会，主持发布会的还是SCEA总裁兼COO平井一夫，他首先描述了PS系列软硬件产品一年来的良好销售成绩，然后宣布《潜龙谍影3》和《GTA》最新作将为PS2完全独占。随即出场的是《GT》之父山内一典详细介绍了期待大作《GT赛车4》的开发情况，平井一夫再度登台与Richard.Marks博士共同发表了PS2的全新周边设备EYE TOY，两人亲自演示这款历时两年开发周期的新产品的过程引起了全场的笑声。最后的压轴戏由久多良木健社长亲自担纲，久多良木氏用英语正式发表了采用UMD光盘软件载体的32位元高性能携带游戏主机PSP(PlayStation Portable)，他自豪地将之定义为“21世纪的WALKMAN”。



5月14～16日 E3大展在洛杉矶会展中心成功举行，本届E3展可说是索尼的天下，三大硬件商中展出内容最丰富、最有价值、同时也是人气最旺的展台便是SCEA，《潜龙谍影3 食蛇者》、《鬼武者3》和《GT赛车4》等为代表的PS2软件群牢牢控制了绝大多数参观者的视线，充满新鲜感的EYE TOY更是赢得了许多青年玩家的欢声笑语。

5月15日 SCE的新型号PS2主机(SCPH-50000型)在日本本土率先发售。

6月16日 SCEE宣布已经从“F1管理公司”取得制作《F1赛车》游戏的独家授权，有效期为4年。

一枚UMD光盘、一个全新的光盘格式、一番充满激情的豪言壮语，索尼PSP的首次披露竟然让任天堂的股价狂泻了2700点，这足以证明了全世界消费者对之热切地期待程度，久多良木健再次向世人传递了美好的梦想，携带游戏主机的未来将更加绚烂多彩。在2003年中，PS主机全球出货量突破一亿台，PS2也接近了7000万台，这个是家用主机前所未有的辉煌成就，难怪SCEA总裁平井一夫在5月E3大会上自豪地宣称“硬件战争已经结束”，然而现实却远非如此令人乐观，竞争对手微软和任天堂都拥有着雄厚财力和实力，XBOX和NGC通过降价战略在本年度都取得了很大成长，对PS2的雄图霸业造成不小影响。坐以待毙还是主动出击？豪气干云的久多良木健当然选择了后者，PSP的发表无疑向业界老铺任天堂递交了一份最后的挑战状，未来游戏产业的势力格局将因此再度发生重大变化。

6月24日和26日 SCEH分别在香港和台湾举办了暑期游戏促销说明的记者招待会，会上展示了以《樱大战 炽热之血》和《命运传奇2》为代表的多款中文游戏大作，SCEH还针对两地分别采取了不同的减价策略。

7月10日 SCE宣布PS2专用的网络连接器到6月30日为止已经达到全球240万台的出货量，其中日本为40万台，北美200万台，这个数字是SCE负责技术的CTO冈本伸一在京都的一次演讲会上公开的。冈本氏表示这个数字比预想中稍为理想，但索尼暂时不打算追加生产。

7月28日 SCE举行了"PlayStation Award 2003"颁奖礼，Square-Enix的游戏《FFX-2》独得双白金大奖，而KOEI《真·三国无双2》、《真·三国无双3》和Konami的《WE6》也以百万销量获取白金奖。在颁奖礼上还公布了多款全新的超大作，其中包括SQUARE-ENIX的《FFXII》和KOEI的《战国无双》。

7月29日 SCE举行了"PlayStation MEETING 2003"战略发表会，会上久多良木健正式公布了PSP的性能细节，他非常感性地指出PSP是"PlayStation家族中最有活力的孩子"。通过这次发表，PSP强大的硬件性能和未来战略构想逐渐呈现在世人面前，整个游戏业界为之震撼。

8月7日 Konami著名的体育类游戏最新作PS2《WE7》延续了前作空前火爆的气势，发售仅仅两周就顺利突破百万销量大关。

8月27日～29日 欧洲最大的游戏展ECT2003于英国伦敦举行，SCEE举办的"PS体验会"是本届展会的一大亮点，其展出规模比去年足足大了一倍有余，虽然是付费体验，却依然接待了大量的普通玩家。

9月1日 SCE宣布原负责技术的CTO兼常务董事冈本伸一已经辞职。冈本伸一于1989年进入索尼，1993年进入SCE开发部，参与和主持了PS、PS2和PS3等历代主机的研发工作，他离职后的未来动向暂时不明，SCE发言人表示这个人事变动不会对PS3的开发进度产生不利影响。

9月9日 SCE宣布PS2的全球出货量达到了6000万台。

9月26日～28日 TGS2003在千叶幕张的国际会展中心举行，这次展会取得了圆满成功，不但参展厂商达到了109家，总参观人数也达到了创记录的15万零89人。SCE的PS2依然是展会的核心所在，《王国之心2》和《王牌空战5》等超人气大作的发表令众多玩家感到热血沸腾，SCE展台主力宣传的商品是在欧美地区大风靡的EYE TOY，SCE为此特意安排了一个男女老幼会聚一堂的说唱乐舞蹈表演全力体现这个周边设备的家庭亲和力，吸引了许多参展者驻足围观。此外，SCE本次还将网络游戏作为另一宣传重点，集中展出了《生化危机 逃出生天》等30款对应PS2平台的网络游戏，其中SCE本厂开发的作品也有12款之多。

10月7日 索尼正式公布了PS2及DVD硬盘式录像机的合体型主机"PSX"的两种具体型号，搭载160GB硬盘的DESR-5000型价格为79800日元，搭载250GB硬盘的DESR-7000价格为99800日元，PSX具体发售日期为2003年末。

10月8日 SCE宣布90纳米技术生产的半导体"EE+GS"于本月起出货，这款代号"DRAGON"的芯片未来会应用到PSX及PS2，初期月产量10万枚，2004年将达到月产100万枚的大规模量产水平。

10月29日 Square Enix公布将在PS2平台发售RPG不朽名作《勇者斗恶龙V 天空的新娘》的完全重制版，该作预定来年春发售。

10月30日 日本第七届CESA游戏大赏正式揭晓，《FFXI》(PS2/PC)和《太鼓的达人》(PS2)共同获得最优秀奖，另外还有《王国之心》等多部PS2游戏入围。

11月初 SCEA在纽约举行的战略说明会上一举公开了高性能携带游戏主机PSP的造型概念图，从而解开了人们持续数月的疑问。

11月9日 Square Enix在东京六本木高级会所举行了盛大的PS2用超级RPG巨作《FFXII》的发表会，社长和田洋一、《FF》的生父坂口博信和统括本作开发的第四开发部本部长松野泰己先后发言，SCE社长久多良木健也通过影像发表了热情洋溢的致辞，他赞美《FF》系列是RPG游戏中的瑰宝。

11月13日起 日版PS2的建议零售价格由原来的25000日元降为19800日元，SCE还宣布今后PS2主机的标准颜色为"午夜黑色"(透明黑)。为了配合《GT赛车4 序章版》和《机动战士Z高达》两款年末商战大作发售，PS2还将会发售陶瓷白和百式黄金等两款限定套装。

SCEA于11月18日宣布，凡在2004年1月16日以前购买PS2主机的顾客，只要把自己购买的硬件套装序列号输入官方网站，就可以参加2004年3月初揭晓的百万元大抽奖活动，惟一的一名中奖者将独得全部奖金。

11月27日 SCE原厂RPG名作的初代重制版《荒野兵器Alter Code：F》在PS2平台推出，销量达到30万份以上。

索尼集团于11月28日召开了董事会，宣布将株式会社SCE子会社化，2004年4月1日将开始简单的股票交换，届时索尼集团持有SCE99.74%的股票，久多良木健持有0.26%的股票。

12月 PS2专用外接周边EYE TOY的累计出货量达到200万套。

12月13日 被久多良木健寄予厚望的"综合娱乐家电"PSX正式发售，虽然最初的销售形势颇佳，但很快便趋于疲软，商家不得不削价抛售旧型号的PSX主机。

日本本土年末商战，SCE的凭借着两款看家大作的优异表现取得了极大成功，11月27日发售的《大众高尔夫4》仅用一个月就突破百万，低价格路线的《GT赛车4 序章版》也达到了70万份销量。在欧美等其他市场，PS2继续稳固保持着市场霸主地位。

星之海洋3
直到时间的尽头

宇宙就是星辰的大海！穿梭于星海之间的壮大RPG第三作，再次为我们展示了那如梦如幻的世界。进化的3D即时战斗系统、全新的战斗收集，tri—Ace数年结晶的结晶给我们带来的是全新的体验！



高连击数也是“《星海》系列”玩家的追求之一，本作的连击显示上限为9999。

由于在PS上的《星之海洋2》和《女神侧身像》在玩家中的口碑上佳，从PS2发售就宣布在制作的《星之海洋3》自然一直都是玩家们所关注的对象，然而在接下来的日子里，等来的却是一次次延期的消息……直到2003年2月27日，《星之海洋3》终于正式发售！

本作在当时PS2的游戏中画面和音乐的素质都是相当高的，支持480P、支持16：9、支持杜比5.1声道、每秒60帧的画面，而系列的最大特色：爽快而又充满乐趣的战斗系统，在本作中得到了全面的发展和进化！由小攻击、大攻击、Guts防御组成的循环相克系统使得战斗不再是一心狂攻，看准时机使用最恰当的攻击方法才能获得最佳效果，作为极端的例子有用小攻击连续攻击被隐藏BOSS使用Guts反击一击致命、让同伴完全不行动而彻底克制对方的小攻击等。必杀技发动大多改为消耗HP，这使得战斗的紧张感更高；与此同时，增加了MP攻击的设定，MP为0时同样会战斗不能，某些HP很高的敌人（例如斗技场S级的那些敌人）利用MP攻击可轻易获胜，相反我方也要随时小心敌人的MP攻击。还有必杀技的发动由前作的LR键改动为长按攻击键，虽然初次上手会有些不习惯，但是熟悉之后战斗的操作手感和流畅感更上了一台阶。



战斗收集取代音乐收集则是本作的另外一个亮点，《星之海洋2》和《女神侧身像》都用音乐收集来控制难度等隐藏要素，但是收集音乐的过程却往往是枯燥而没什么乐趣的；在《星之海洋3》中的战斗收集则比音乐收集有趣得多，伤害值7777、chain500、FD难度芙蕾不受伤击破、LV1路西法击破，各种各样的战斗收集使得我们在战斗时绞尽脑汁，从装备、武器合成到具体战术，各种方法都去逐一尝试，而游戏的乐趣就这样悄悄深入人心。芙蕾小攻击only胜利、战斗球撞击5次，各种高难度的战斗收集使得我们一次次重复挑战，更有同时挑战多个战斗收集的强化作法，完成后的成就感与满足感远超普通的战斗。

虽然有着众多突破和特色，但是《星之海洋3》在日本的销量却不尽如人意，最大原因就在于游戏中众多的BUG，甚至还有会导致某些老型号的PS2死机的恶性BUG！这不得不使Enix和tri—Ace制作修正版来让一些玩家调换。当然，其中也有不少有用的BUG，例如用ド根性巴尼对付强力的隐藏BOSS，伤害1/10且不会损坏的合成办法，对于游戏的玩法也有一定的补充。话说回来，tri—Ace的作品向来BUG不少，《星之海洋2》的恐怖的音乐LOAD、《女神侧身像》的音乐收集异常都是相当出名的……

为了挽回“《星海》系列”的声誉，也为了使得原本为了赶工而删减的作品更加完整，在2004年1月22日，《星之海洋3 导演剪辑版》（以下简称SO3DC）出现在我们的面前。《SO3DC》除了消除前作所有的已知BUG之外，还增加了两个新的同伴、各人不同的换装以及两处新的迷宫，新加入的对战模式则是次全新的尝试，虽然不是很成功……不过，真正使得《SO3DC》完全超越前作的并不是以上几个游戏发售前大力宣传的新要素，而是几乎从来没有提及、即使在说明书上也只有寥寥百来字介绍的新系统：Cancel Bonus系统！

CB系统实际相当简单，只是可以让小攻击→小必杀技→大必杀技→小必杀技→大必杀技这样的连携攻击成立，但是配合本作原有的战斗系统就会使得战斗的感觉完全超越《SO3》！更加顺畅的操作、更加华丽的画面、更加即时的战斗，一切的改变都是这样不可思议。Guts的重要性以及对战术的影响大为增加、原本是鸡肋的全手动模式有了全新的意义、小必杀技变换为大必杀技的特殊应用、众多连续技的随之诞生，以至于熟悉《SO3DC》之后对于《SO3》的战斗都不想再去尝试。（笑）

事实上《SO3DC》对于《SO3》的细节修正是相当多的，例如作为最强纹章遗传学的结晶，菲特和玛丽亚终于能够学会纹章术了；各种《SO3》中过强或者过弱的技进行了调整，例如黑鹰旋等；大攻击消费的HP（或MP）改为按照HP（或MP）最大值的比例计算，使得即使后期也不能随意发强力的技；战斗收集内容进行了大幅调整，挑战性更有上升。当然，也有并不重要的修正，比如巴尼赛跑中的Enix杯改成了Square Enix杯……

恶魔城Castlevania 真实的叹息

时隔多年后，《恶魔城》再度降临PS系主机。贝尔蒙特家的第一位吸血鬼猎人究竟拥有如何的实力呢？《恶魔城》3D化究竟是对是错？但愿这部作品给所有FANS留下的不仅仅是一声真实的叹息！


▲本作中依然有丰富的隐藏要素，比如在地下水道的深处就隐藏着守护重要道具的BOSS霜元素。

经历了N64版的默默无闻以及GBA版的较好不叫作，《恶魔城》终于要回到最主流的家用机平台上来了。对于日本玩家来说，这是“《恶魔城Dracula》系列”将标题正式改变为《Castlevania》后的第一款家用机作品。虽然新的名字只不过是和美版统一起来而已，但是这在某种意义上也暗示了作为制作人的IGA希望让系列能够焕然一新的想法。

游戏的确是焕然一新的！因为它彻底舍弃了传统《恶魔城》的横版ACT模式，而采用了全新的3D战斗引擎。本作号称“回归动作游戏的本质”，这一次IGA监督将《月下》以来A·RPG式的升级系统完全舍弃，只保留装备和道具的设定。《真实的叹息》被定义为“爽快的皮鞭动作游戏”，特别突出战斗的爽快感。从有《恶魔城》以来，游戏的战斗主要都是以“一对一”的形式进行的，即使是N64上全3D的《默示录》及外传，也因为操作系统的限制而无法摆脱这样的模式。而新《叹息》采用了独特的连击系统，让玩家可以对一名敌人进行连续攻击，或者同时攻击多名敌人，这就突破了单发单体攻击的模式。由连击模式发展开去，像“对弱点进行追击”或者“一击脱离”等战术，在形式上的表现就远比2D时代来得更加真实。从操作上来说，这个系统的感觉比较接近《真·三国无双》等近年来比较热门的3D动作游戏，算是比较大众化、通俗易懂的系统。其实单从视觉效果上来说，连击系统已经算相当出色了。这个系统从一定程度上来说很好地再现出了皮鞭柔软的质感，但是在攻击的时候又能够充分感到挥鞭的力度感，这就是其成功之处了！而从传统的副武器系统发展出来的强化宝珠系统（Effective Orb System，以下简称“EOS”）更是为连击系统锦上添花，不仅实用，还大大增加了战斗的华丽程度。

对于有一定历史的系列作品，尤其是动作游戏来说，从2D成功过渡到3D并不是一件轻而易举的事情。而近年来人气逐渐下滑的《恶魔城》要想通过3D化抓住新玩家就更需要特别的要素才行。前面所说的连击系统贯穿于游戏的始终，是其中的一个重头，而恶魔城复杂的结构则是另外一个吸引玩家眼球的地方。《月下夜想曲》的开放式地图在2D下是非常好的创意。但是要想把这种创意完全照搬到3D世界中就显得不太现实了。为此，IGA将游戏的地图划分成了数个独自的区域，在这些小区域内制作了相对较为开放的场景。这样的好处就是在每个小区域内，玩家都能够体会到如同《月下》一般的探索乐趣，而开发者也不用将太多精力放在地图系统的制作上。不过对于已经见识过《银河战士PRIME》中超复杂、超精巧的地图的玩家们来说，这次《恶魔城》的场景明显太简单了。游戏的场景基本上都是单层的，虽然是全3D的，却过于平面化。而因为视角固定、光源较昏暗的缘故，习惯了《月下》式华丽风格的玩家也会觉得整个场景过于“平民化”，缺少了一份吸血鬼特有的贵族气质。

从剧情上来说，德拉古拉每百年才能复活一次的设定在某些程度上已经限制了剧本的编排方向。之前GBA的《晓月圆舞曲》中已经出现了德拉古拉本人转生的情节，因此本作则讲述了德拉古拉成为吸血鬼之前的故事，也就是通常所说的“前传”。因为是前传的关系，所以在游戏的最初玩家所能使用只是一条普通的皮鞭，到了后期才会在剧情中在女主角牺牲的惨重代价下获得系列的核心道具——圣鞭“吸血鬼杀手”。虽然没有《月下》那样的隐藏剧情，游戏本身的剧情也颇有看头。它打破了英雄救美故事大团员结局的陈规，以悲剧结尾，从而和整个系列的剧情产生了接轨点。不过整个游戏中完全没有出现德拉古拉的名字，这一点想必令很多玩了游戏的人感到十分不爽吧！

作为数年来首款家用机版《恶魔城》，IGA在本作上下了不少功夫。他再度邀请来当年负责《月下》人物设定以及音乐的小岛文美和山根美智留女士，力图打造出一个同样唯美的新《恶魔城》！实际表明，游戏在音乐方面的确比较出彩，虽然因为本作区域较少，乐曲经常会反复播放很长时间，但最终效果仍然是不错的。小岛文美设计的人物虽然很美形，但是由于IGA的小组初次涉及3D作品，因为实际的人物建模并没有能够完美再现出2D原画的美感！这不得不说是一种遗憾。

虽然存在着一些小问题，《真实的叹息》依然是一部非常棒的3D动作游戏。但是，很可惜的是它的出现实在太迟了。面对早就已经步入成熟期的《鬼泣》、《杰克》等无数大作，它只有暗叹生不逢时。现在IGA已经在制作另外一部3D动作游戏了，希望他能够通过这款游戏获得新的灵感，为我们再带来更加出色的《恶魔城》。

最终幻想X-2

永远的那基节，那是我的2分41秒以及有点发福的瓦卡。虽然是那么渺小，却是那么平和的幸福。那么……我再贪心一点也没关系吧？如果说过去是他的故事，那么从现在开始，我要创造的，就是我自己的故事。所有的契机，都缘起于那颗奇妙的水晶球……

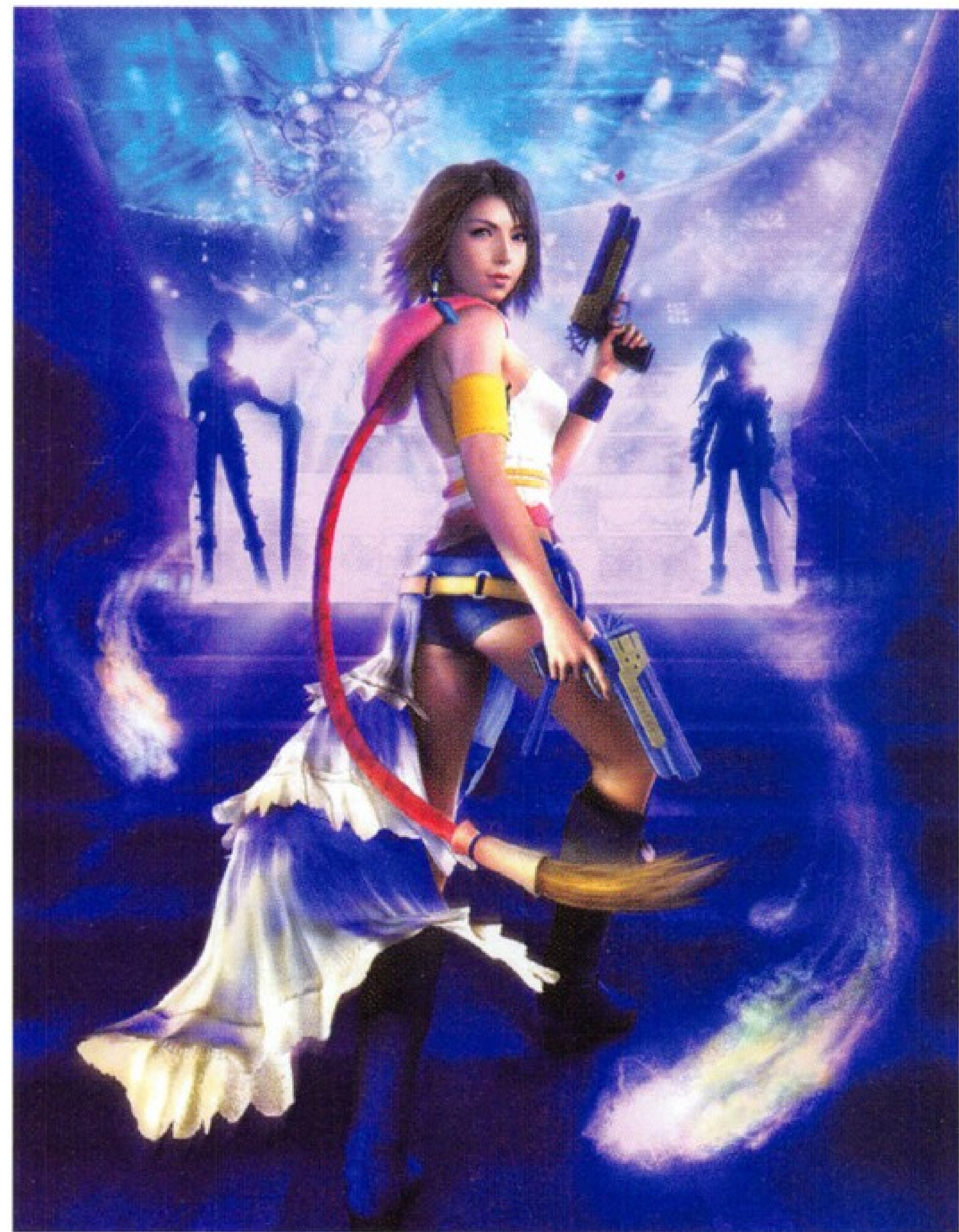
2002年1月31日，《最终幻想X国际版》（以下《最终幻想》简称为《FF》）发售，玩家在附赠的DVD中发现了一段十几分钟的影像，结尾时似乎表明游戏的女主人公尤娜将要出去冒险。有嗅觉灵敏的玩家已经开始察觉到当时Square有出续作的可能性，结果果不其然，几个月后Square公布了《FF X－2》的存在，并且在当年的东京游戏展上还开始大肆贩卖一张尤娜穿着极为暴露的衣服并且手拿双枪的海报。《FF X》续作的存在已经无庸置疑了。一时间这一消息在玩家当中掀起了轩然大波，因为这可能是第一作"《FF》系列"前后两作有关联的作品。游戏的情报也渐渐公开，游戏中除了尤娜、琉库这些大家熟知的角色意外，加入了一名新同伴——佩恩。这是一个冷艳的背负着过去的女孩，虽然这样的角色在日式RPG中已经屡见不鲜，但大家更多的目光是集中在了那新奇的换装系统上。



换装可以说是《FF X－2》的关键，是《FF X－2》的核心。游戏中有着各种各样的换装，枪手、战士、盗贼、黑白魔道士等，只要是熟悉《FF》的玩家就一定对这些职业颇为熟悉，而每个职业都有自己各自独特的技能，这一点让玩家们似乎看到了《FF V》的影子。游戏的战斗系统恢复到了ATB系统，这让一些老玩家欣喜不已，但想必更能吸引他们的是那漂亮性感的换装吧。（笑）

游戏的系统可以说是对《FF》传统的完全颠覆，游戏流程采用的是任务制，除了一些让流程继续下去的任务外，有许多分支任务等着玩家去解决。每个任务根据完成的情况不同会有不同的结果，而这些结果直接影响到的就是游戏的完成度，而完成度以及任务中一些分支情节的选项则影响到游戏的结局，这种环环相扣的做法显然是非常巧妙的。再加上系列首次加入的多周目，可以中途退出游戏从最初开始并且保留道具的设定，让玩家玩起来相当便利。游戏中迷你游戏也相当有趣，特别是那个射击游戏，完全是激发玩家挑战高纪录的利器，这也让游戏的可玩性大大增加，甚至从耐玩性上来讲，可以说《FF X－2》已经超过了《FF X》。

游戏的剧情方面自然是接着《FF X》，在前作的噩梦之源辛消灭之后，斯彼拉迎来了它永远的那基节。这时世界上出现了各种各样的组织，他们的目的都是想让斯彼拉向着好的方



向发展，但他们的方法以及观念却存在着一些分歧，因此造成了一些冲突。而尤娜的冒险，则缘起于她看到的那颗印有一个很像泰达的人的晶球。而在冒险的途中，她知道了一个惊天地泣鬼神的伟大爱情故事，而最后她也终于找到了自己的幸福。游戏的情节并不复杂，但制作人却将少女那种心灵成长的过程描写得维妙维肖，不管是矛盾还是欣喜还是悲伤，玩家似乎可以真的感受到尤娜的情感，这与《FF X》的感受完全不同。也许有的玩家会认为这样的情节太娘娘腔，但别忘了，这是讲述少女的故事，自然是少女情怀优先啦。

这款游戏可以看作是商业化的巨大成功，全球300多万的销量让那些对它冷嘲热讽的人乖乖地闭上了嘴巴，这也再次证明了《FF》的招牌效应。之后按照惯例于2004年2月19日推出了《FF X－2国际版》里面除了新增服装之外，还追加了一个新增的"最终任务"模式，这个模式是探索一座高塔，游戏方式类似于《风来的西林》，随机生成的迷宫非常具有挑战性。而在挑战迷宫的过程中我们更能看到精彩的情节，这次我们要体会的是尤娜、琉库、佩恩三名少女各自心灵的成长，虽然短小却很有趣。此外，《FF X－2国际版》还附送最新的《FF Ⅶ再临之子》的影像，这更加吸引了众多FANS的目光。

BIO HAZARD 逃出生天

《逃出生天》系列并不只是一款诞生在商业决定和时代潮流中的作品，它作为《BH》正史系列的旁支，起到了有益补充的作用。使得整个《BH》系列显得更为饱满，使得它在新时代的步伐不至于落后，在新一轮主机大战中不至于被人所遗忘。



《BIOHAZARD》(以下简称为《BH》)是一个开创时代的作品，它使得生存冒险类AVG真正在家用机平台得到了发扬光大。三上真司与Capcom第四开发部从此飞黄腾达。随着网络时代逐渐渗透到世界的每一个角落，网络游戏的概念也顺理成章地成为了时代的主题。《BH》为了能够全方位地延续自身的品牌生命，它不可能在全世界拥有量最多的主机PS2上不推出一款和《BH》系列有关的作品。所以，在这个商业选择的大前提下，在顺应时代潮流的大前提下，《逃出生天》系列终于诞生了。

《逃出生天》系列的动作性可以称得上是《BH》系列之最，角色动作的丰富程度不亚于一款标准的动作AVG游戏（以传统的《生化危机》而言，甚至不会设计角色趴下爬行的场面，但《逃出生天》做到了）。它集合了《BH》系列传统的操作习惯，并且赋予了每一位角色自身的特殊动作，这样就使得游戏的过程变得多样化，且更为强调团队合作。毕竟在这一场生物灾难中，剩下的人们必须要团结一致，才能有机会逃出生天。为了强调“合作”的重要性，一般角色的道具栏都只有4格，这就迫使这一支逃亡小分队的队员们要扮演不同的角色——就像一款时下普遍的网络游戏一样，有擅长战斗的斗士，也有负责回复体力的白魔法师，甚至还有一名专门扮演“移动时空箱”的角色（阳子），不同之处只是网络游戏是体现在角色的育成方向，而《逃出生天》系列的特点则是以现有的角色特点达到人尽其才。

玩家在《逃出生天》中是以选择剧本的模式进行游戏的。如何让这些剧本带给我们新鲜的刺激感呢？相信Capcom在制作游戏的时候也在反复考量一件事情，就是当一个城市爆发生物灾难时，有哪些有特色的建筑物和地形可以增加探索的深度、敌人的分布、战斗的刺激、事件的安排。而这一切又得在合乎一般玩家的逻辑的情况下作到出人意表，一句话归纳就是在高度拟真的地理环境下先让玩家处于一种既熟悉又陌生的心理状态，然后通过地形特点和事件安排来带出每一个剧本自身的特色所在！假设你所住的城市在某一天爆发了和浣熊市一样的生物灾难，当你一觉醒来后按照日常的思路去行动时，却出现了种种超乎寻常的事情，此时你的心情又会如何呢？

《逃出生天》初代的人物个性刻画尚有所欠缺，难度方面也设置得比较高。而系列二代目（以下简称为《FILE2》）在各种小桥段的设计上使得角色的人性化一面更为丰满，同时也是对整个《BH》系列的正史作出有益的补充。比如在“死守”中的黑人警员马文之死，正是对《BH》2代中相关剧情的补充说明。相信每一个喜欢《BH》系列的玩家在玩过“死守”之后，心里都会非常感动吧。而在最终章“突破”中是否选择搀扶受伤的女研究员琳达一起逃出生天，也会对结局产生重要的影响。或许这也是Capcom为该系列下一代所埋下的一个伏笔，它会在下一作阐述剧情时起到过渡承接的作用。此外，《FILE2》中的动作场面也更加火爆刺激。试想一下，动物园中的大象突然狂暴化并且朝着你迎面冲来，这会是一种什么样的魄力场面！而这时你不只是要逃脱，还得寻觅机会将它击倒。紧张与刺激此时肯定占据着玩家的心脏，而这正是《BH》正史系列最擅长的手段。在《FILE2》中不单单只是对人性的进一步刻画和用火暴血腥的场面来刺激玩家的眼球，它还尝试带给玩家更多系列之外的，与人性相关的思考和回味。在“记忆”一章中不断追击玩家的斧男原来就是医院的院长。他的妻子早已被受感染的植物吞噬，他明知道将玩家引到医院后，结果会导致一切的毁灭。但是他却依然那么做了，同时他也尽到了一个丈夫的责任——保护自己的妻子。人，生来就是活在矛盾之中的。而在这场灾难性的矛盾之中，人性之间的碰撞带给了我们久久无法忘怀的记忆。

《FILE2》的隐藏要素也秉承了系列的传统，SP道具与事件完成度的收集依然能够使玩家在单机时间上投入更多的精力，特别值得一提的是换装SP道具给本作带来了一丝哭笑不得的乐趣。“歼灭”与“对峙”这两个特色各异的追加模式，其作用类似于《BH》3代的佣兵模式，在不影响剧情的情况下增加游戏的单机时间，提升对付敌人的策略性（包括武器的运用、弹药的分配、地形的利用）。由于《FILE2》的难度相对系列初代有所降低，难度比较适中，所以“歼灭”与“对峙”可以说是对游戏正常流程的一个有益补充。BOSS RUSH的形式也较为容易使我国的玩家接受，不知道有没有玩家对《FILE2》的“歼灭”与“对峙”特别有心得呢？此外，本作的背景音乐也非常棒，负责BGM的松本晃彦先生以纯净、唯美的钢琴音色为这个充满血腥、恐怖的城市赋予了一种另类的美。Main title theme能让人安静下来，完全超脱于《BIOHAZARD》的一切。

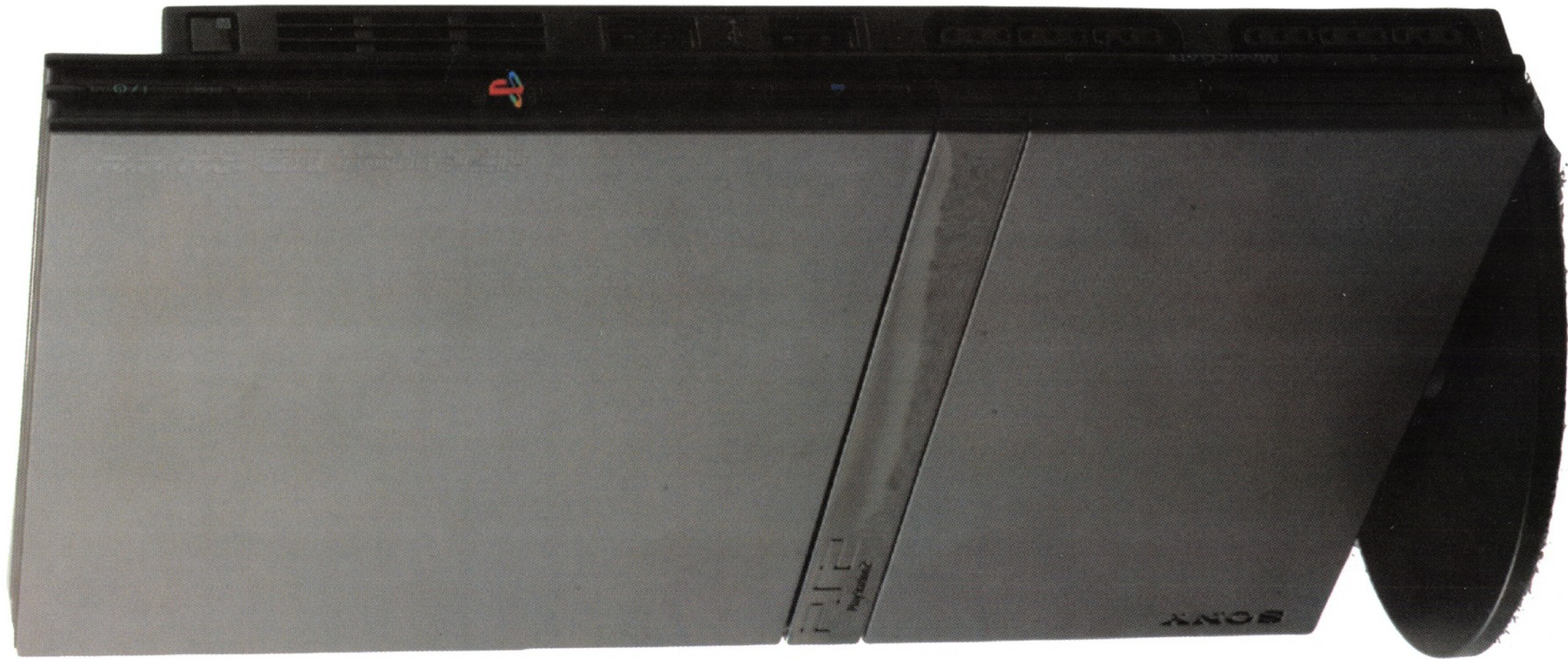
《逃出生天》系列并不只是一款诞生在商业决定和时代潮流中的作品，它作为《BH》正史系列的旁支，起到了有益补充的作用。使得整个《BH》系列显得更为饱满，使得它在新时代的步伐不至于落后，在新一轮主机大战中不至于被人所遗忘。



▲马文之死，是《BH》系列中最令人无法忘怀的一幕。《BH OB FILE2》对此作出了更加深入的细节刻画。

PlayStation 2 SCPH-70000 CB

诞生日 2004年11月3日



被称为PStwo的PS2 70000型，在这里可以很负责任地告诉你，绝大部分玩家都对它一见钟情。

PlayStation Portable PSP-1000

诞生日 2004 年 12 月 12 日



不可思议的PSP，被喻为家族可爱的小女儿，真的是人见人爱。PSP 开创了掌机的新纪元。



Seal(海豹)

■发布地　法国

■广告产品　Sony PlayStation+《铁拳4》品牌形象广告

■所获奖项　The One Show，2003 (Silver)

[2003金铅笔广告奖(银奖)]

Eurobest，2002 (Winner)

[2002欧洲广告奖 得主]

Art Directors Club / New York，2003 (Distinctive Merit)

[2003年纽约艺术总监会 与众不同价值奖]

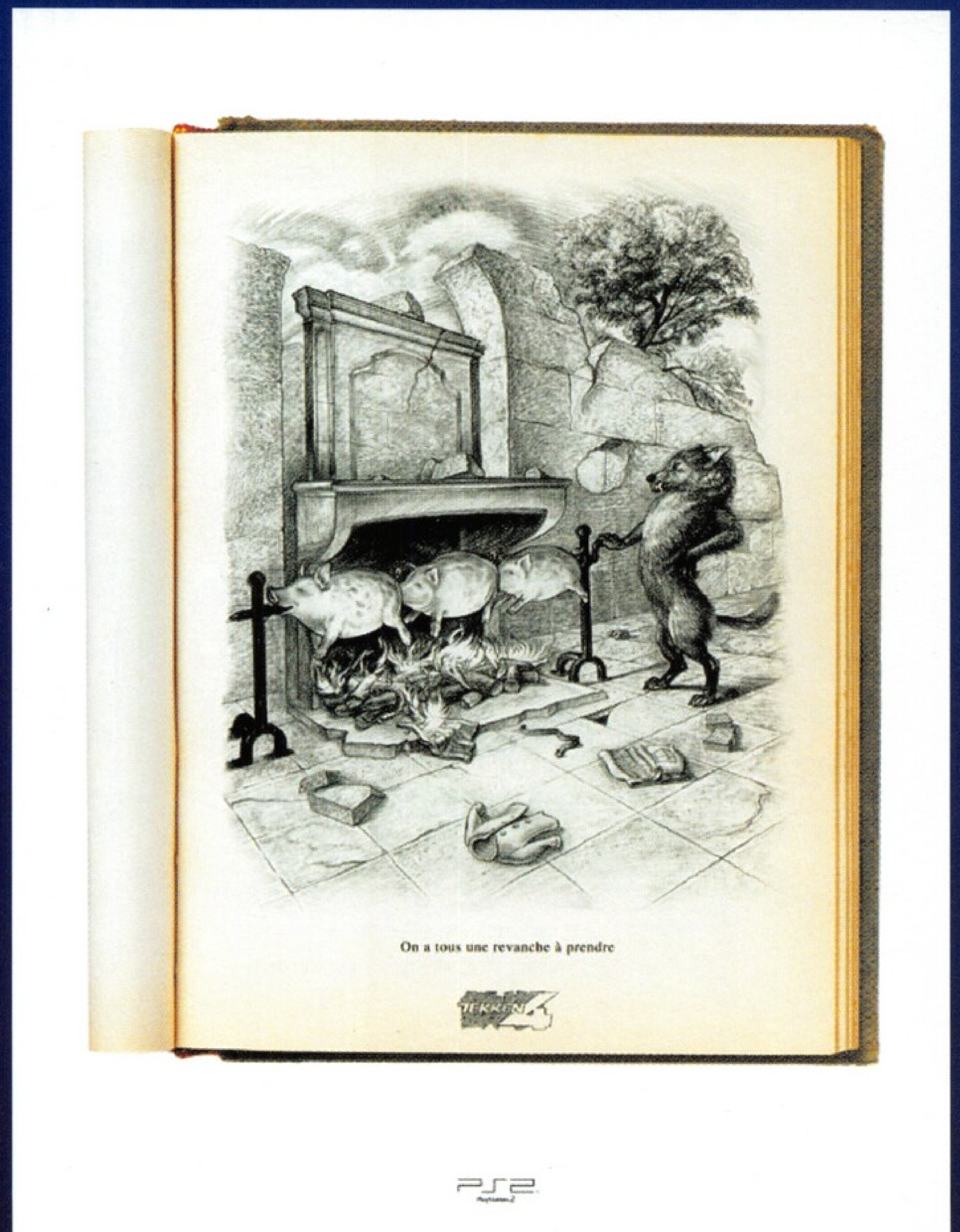
Art Directors Club of Europe Awards，2003 (Gold Winner campaign)

[2003年欧洲艺术总监会 广告系列–金奖]

■广告词　We All Want Revenge For Something(每个人都有一种报复心理)

◆点评

海豹皮是名贵的皮衣材料？是时候让海豹报复了。



3 Little Pigs(3只小猪)

■发布地　法国

■广告产品　Sony PlayStation+《铁拳4》品牌形象广告

■广告词　We All Want Revenge For Something(每个人都有一种报复心理)

■所获奖项　The One Show，2003 (Silver)

[2003金铅笔广告奖(银奖)]

Eurobest，2002 (Winner)

[2002欧洲广告奖 得主]

Art Directors Club / New York，2003 (Distinctive Merit)

[2003年纽约艺术总监会 与众不同价值奖]

Art Directors Club of Europe Awards，2003 (Gold Winner campaign)

[2003年欧洲艺术总监会 广告系列–金奖]

◆点评

童话故事中，3只小猪把狼的自尊打击得体无完肤，这次，狼的报复……



Adam & Eve(亚当与夏娃)

■发布地　法国
■广告产品　Sony PlayStation+《铁拳4》品牌形象广告
■广告词　We All Want Revenge For Something(每个人都有一种报复心理)
■所获奖项　The One Show，2003 (Silver)
[2003金铅笔广告奖(银奖)]
Eurobest，2002 (Winner)
[2002欧洲广告奖 得主]
Art Directors Club / New York，2003 (Distinctive Merit)
[2003年纽约艺术总监会 与众不同价值奖]
Grand Prix Strat é gies de la Publicit é ，2003 (Mention)
[2003年欧洲艺术总监会 广告系列–金奖]

◆点评
在《圣经》的故事中，是夏娃让亚当吃了禁果……



Joan Of Arc(圣女贞德)

■发布地　法国
■广告产品　Sony PlayStation+《铁拳4》品牌形象广告
■广告词　We All Want Revenge For Something(每个人都有一种报复心理)
■所获奖项　The One Show，2003 (Silver)
[2003金铅笔广告奖(银奖)]
Eurobest，2002 (Winner)
[2002欧洲广告奖 得主]
Art Directors Club / New York，2003 (Distinctive Merit)
[2003年纽约艺术总监会 与众不同价值奖]
Art Directors Club of Europe Awards，2003 (Gold Winner campaign)
[2003年欧洲艺术总监会 广告系列–金奖]

◆点评
十五世纪的法国，民族英雄圣女贞德被残酷地绑在火刑柱上活活烧死……

PlayStation十载光辉

2004年

21世纪的WALKMAN！

1月1日 原先定于03年12月20日上市的中国大陆行货版PS2于本日在上海和广州两大都市发售，由于事先并没有对外进行大规模广告宣传，且同时发售的游戏软件只有《ICO古堡迷踪》一款，市场的反映相当冷淡，据说节日期间连预定随机派送的1000套特制景品都没有发放完毕。不管怎么说，这毕竟是世界现役主流机种第一次在中国大陆正式发售，对于我国TV游戏产业未来的发展具有相当重要的历史纪念意义。

1月14日 SCE公布PS2的全球出货量已经达到7000万台，虽然市场已经逐渐饱和，PS2主机在2003年度最后两个月的累计销量依然达到了783万台，而软件销售为6600万套。

3月4日 SCEA宣布北美PS2网络用户已经达到260万，由于这些玩家大多选择在下午5点到晚上11点的电视黄金时段上网，对于电视广播公司而言，电视网络游戏的兴起无疑造成了相当大的威胁。根据尼尔森媒体研究中心报道显示；18岁～34岁之间男性电视观众减少了8%，网络游戏的兴起是原因所在。

3月23日 PS2的网络游戏超大作《FF XI》以及专用硬盘正式在北美地区发售，组合套装版的价格为100美元。

3月24日 “游戏开发者会议2004”(GDC2004)在美国圣何塞市顺利召开，这是全世界游戏开发者一年一度的大聚会，SCE在GDC会场特设了一个展区来展示PSP开发工具包和EYE TOY新作，PC模拟的PSP开发工具展示尤为引人注目。当晚在圣何塞市立大礼堂召开的“年度游戏开发者选择奖”(Annual Game Deveiopers Choice Awards)颁奖礼中，SCE的青年制作人松浦雅也获得了业界开拓者奖(《啪拉啪拉啪》系列和《书道节拍》的主创者)。

3月末 根据日本《朝日PC》的报道，索尼集团的高层西谷清透露PS3很可能会采用蓝光光盘(Blu-ray Disc)，单层的BD-ROM容量可以达到25GB，双层结构更可以达到50GB。

4月27日 索尼发表了集团2003财务年度的经营业绩，在上一财年销售额比前年增长0.3%为74964亿日元，营业利润则减少46.7%为989亿日元，其中游戏部门(SCE)的销售额减少18.3%为7802亿日元，营业利润减少40%为676亿日元。游戏部门利润减少的主要原因是SCE对宽带适配器的投资和次世代游戏主机开发投资的大幅度增加，索尼集团会长出井伸之对游戏部门未来的业绩充满了期待。

4月9日 SCEJ在日本未来科学馆举行了“PlayStation与科学”展会，展会上主要展示了PS系列游戏主机的发展历史，其中人们可以看到很多过去从来没有对外披露过的诞生秘密，SCE社长久多良木健还在开幕当天亲自到场致辞。

5月6日 Square Enix宣布原定夏季发售的PS2用RPG超大作《FF XII》延期到冬季。

5月11日上午9点 SCEA在洛杉矶的LA Center Studios举行了E3新闻发布会，SCEA总裁平井一夫再度主持大会，他在简略回顾索尼去年一年在TV游戏产业的辉煌成就以后又发布了《GT赛车4》等8款近期预定陆续发售的原厂大作游戏。平井在阐述未来战略时首先强调了对网络的重视，他指出对应网络功能是未来游戏的标准之一，SCE将尽力改善PS2的网络环境。发布会最大的亮点是携带游戏主机PSP的公布，平井一夫首次向全世界展示了PSP的原型机，引起了全场极大轰动。最后登台的SCE负责技术的CTO茶谷公之的演讲主题是未来CELL芯片在工作站的应用，CELL芯片将与PS3主机有着非常重要的关系。

5月12日～14日 E32004在洛杉矶国际会展中心举行，在本届展会中双管齐下地SCE取得预期的展出效果。PS2除了《GT赛车4》和《潜龙谍影3 食蛇者》等已经发表的超大作以外，全新公布的《鬼泣3》和《寂静岭4》等游戏也大出风头。所展出的PSP游戏，如《潜龙谍影ACID》、《GT赛车4 Mobile》和《永恒传说》等人气软件的高品质令参观者感到非常震惊。

行货版PS2主机于2004年元月一日起在中国大陆的主要都市陆续开始发售，然而由于价格定位等诸多客观因素导致市场反响不佳，在欢乐的节日气氛中显得异样的落寞和孤寂，我们曾经日夜期待这个日子到来，实际来临后的感受却和最初的热切期待有着天壤之别。

2004年堪称电子游戏产业商业竞争最为惨烈的一年，索尼和微软在世界最大消费市场的北美地区展开了旗鼓相当的家用主机互角战，Xbox连续11个月保持持续增长，而PS2则渐趋于饱和，随着《光环2》和《横行霸道 圣安德里亚斯》两款超级大作相继投入，欧美地区年末商战的局势将进一步激化。

正如许多市场分析家预测的那样，电子游戏产业的硬件战争还仅仅刚开始，财力雄厚的微软2004年度在游戏产业取得非常骄人的战果，Xbox凭借着《光环2》在北美的市场份额几乎与PS2等量齐观，索尼的市场控制力遭遇到前所未有地挑战。久多良木健不愧是具有战略眼光的经营者，新型PS2和PSP两大战略商品的接踵推出将确保索尼在未来相当长时间里继续处于领跑者的优势地位。

5月 PS2主机在E3展后由原先的179美元调整为149美元，降价当周的主机销量比前一周增加了足足2倍。

5月27日 SAMMY的《实战老虎机必胜法！北斗神拳》发售，谁也没有料到这款派金宫移植游戏居然引发了长卖现象，截止11月末出货量已经突破了百万大关。

PS2专用工具软件HDLoader于6月初在美国推出，该软件可以使用一般的PC用IDE硬盘代替PS2硬盘，可以将游戏拷贝到硬盘上，从而达到加快读盘时间、减少光头损耗的两大作用，该软件问世后立即在全球受到热烈支持。

6月29日 索尼集团联手数家私人财团准备以50亿美元收购美国米高梅电影公司，这个举动被视为索尼向综合娱乐性企业全面转型的重要标志，对于未来准备建立UMD电影库的PSP而言，无疑加上了一块重要的胜利砝码。

6月末 一款名为《人山》(Mountain)的PS2广告在第51届法国嘎纳国际广告节中脱颖而出，荣获了影像部的最高大奖，该广告由英国TBWA广告公司制作，广告内容为一大群人搭建起一座人山，寓意是通过PS2游戏使得所有的人都集结在一起。

7月12日 "PS MEETING 2004"战略发表会在东京召开，索尼集团的多位巨头一起出席了这次会议。首先发表的当然是PSP，SCE社长久多良木健亲昵的称呼PSP是PS家族第一个女儿，他透露参入PSP开发阵营的日本游戏厂商已经增加到59家。久多良木健随后又宣布将在年末正式发表PS3主机，在来年E3展提供可以试玩的样机。大会的最后是一年一度颁发"PlayStation大奖"的仪式，《勇者斗恶龙V 天空的新娘》等多部畅销作品入围。

7月15日 SCE在日本本土推出夏季限定版PS2，这款珍珠白PS2的型号为SCPH-50000 PW，售价20790日元。

8月5日 Konami著名的体育游戏最新作《WE8》仅用一周时间即突破百万。

9月15日 同时对应PS2和PC的网络游戏超大作《FF XI》的第二部资料片《普罗米希亚的咒缚》发售，这个资料片将对FF系列著名的召唤兽系统进行实装。

9月24日～26日 TGS2004在幕张举行，SCE首次对外公开展出PSP主机，共有50台以上PSP主机和20款专用游戏提供参展者试玩，试玩者大多对这款性能超群的次世代携带主机评价颇高。在本届游戏展上，PS2游戏占据了压倒性的优势，除了《FF XII》和《DQ VIII》等大作群以外，《旺达与巨像》等多部全新力作也备受关注。

9月21日午后15时30分，SCE于东京都帕雷斯饭店召开了PlayStation Business Briefing 2004未来战略发表会，在本次发表会上首先公布了型号为SCPH-70000的超薄型PS2，新型主机体积仅为普通型PS2的23%，厚度仅28毫米，该主机将于11月1日在欧美率先上市，价格分别为149美元和149欧元，而日本定于11月3日发售，采用开放价格。发表会随后又公布了PSP进一步的硬件细节并更新了软件名单，据说由于在此前一小时任天堂突然在官方网站披露NDS主机价格的缘故，SCE并没有公开PSP的价格和发售日期。最后谈到PS3相关的具体细节，久多良木健再次确认PS3将会采用蓝光光碟，同时还透露CELL处理器已经基本设计完成。

10月26日 PS2怪物软件《横行霸道 圣安德里亚斯》在北美率先发售，仅一周间销量即突破200万份，这个销售成绩比前作足足快了一倍。

10月27日 SCE突然公布了PSP的发售日和售价，日本本土的发售日为12月12日，普通版价格19800日元，豪华版为24800日元，在2004年内将发售21款对应游戏。PSP的定价大大低于市场分析家的预想，相关人士都给予了积极评价。Square Enix也在同日发表了第一款对应PSP的A·RPG游戏《FF VII危机之源》(《Crisis Core Final Fantasy VII》)，这部游戏由北濑佳范领军的第一开发部负责制作，预定2006年初推出。

10月28日 KOEI在日本召开记者招待会，宣布启动一项跨媒体大作计划。计划将以电影巨匠黑泽明的遗稿《鬼》为中心，将会横跨电影、游戏、音乐、书籍等各种领域进行全面推广，KOEI将为这个项目投入30亿日元预算，预计全球相关收入可能达到100亿日元。《鬼》的电影将于2006年上映，同期也会推出游戏版，游戏的对应平台为PS3，这也是目前为止全球第一款正式发表的PS3游戏。

11月1日 新型PS2在欧美正式上市，据统计PS2在英国的周间销量猛增了数倍。

11月1日 Capcom宣布，原定由任天堂NGC独占的《生化危机4》将改为同时对应NGC和PS2两大平台，NGC版按原计划在2005年1月发售，PS2版定于2005年年末推出。

11月3日 新型PS2在日本本土发售，该主机当周销量超过了15万台，受欢迎程度大大高于小卖店预想。不过根据小卖业的反馈，首批出货的新型PS2中约有5%的不良率，而SCE目前还没有做出回应。

11月17日 小岛秀夫的力作《潜龙谍影3 食蛇者》在北美首发。

11月27日 Square Enix的超级RPG巨作《DQ VIII》正式发售，首批出货量为250万份，发售当日如预期的那样在各地的游戏专卖店前出现了壮观的排队长龙，国民游戏的强大号召力由此再度得到充分体现。

12月3日 PlayStation诞生十周年纪念日。

12月12日 32位高性能携带游戏主机PSP发售。

12月28日 超大作《GT赛车4》发售。

潜龙谍影3 食蛇者

可以说，像The Boss这样有深度的角色塑造在游戏史上是极为罕见的，正是这个角色的成功，令《潜龙谍影3》在剧情的震撼力上有了质的飞跃。



The Boss是本作真正的主线人物。

《潜龙谍影3 食蛇者》从公布的一开始，就将无数疑问和争论留给了玩家，从游戏主角的身份、游戏发生的地点、游戏发生的时间、游戏发生的背景等等一系列令玩家们乐此不疲地猜测与讨论，由于前代作品在最后留下的有关“爱国者”的巨大悬念，令本作所受到的关注达到了空前的程度，而玩家们的焦点问题在于：本作主角到底是谁？

从2003年的E3大展开始，小岛秀夫还是一如既往地每逢重大游戏展会便推出一部精彩的游戏预告片来吸引玩家的眼球，2003年的E3和TGS，2004年的E3和TGS以及同年的GC2004（德国游戏展），总共5部预告片将游戏发售前的气氛推向了高潮，不过直到游戏发售时，依然没有任何确定的消息可以告诉大家Solid Snake到底有没有登场。等到游戏通关后，玩家们才发现，前作中Solid Snake至少还充当了幕后英雄，而本作则根本就没他的事，但更令玩家惊喜的是，虽然Solid Snake又一次被小岛拿来作为吸引眼球的工具，但是传奇英雄Big Boss的登场无疑也具有同样的震撼力！

Big Boss这个角色对于从PS时代走过来的“《MGS》FANS”而言的确只是一个传说中的，甚至是有些负面的角色，（在《Metal Gear 2 Solid Snake》中，正是Solid Snake亲手杀死了反面角色Big Boss）有关他的一切背景资料都是在一代中偶尔被Ocelot和Liquid提及才让大家留下的模糊印象，而从某种程度来说，玩家对于这位拥有超强战斗力以及后来“魔童计划”基因供给者的兴趣一点也不亚于对Solid Snake身世的挖掘。

本作一开场，小岛就给所有选择“喜欢《MGS2》”的玩家开了一个不大不小的玩笑，相信所有玩过《MGS2》的玩家都对当时剧情和主角出现的巨大转折记忆犹新吧？而在本作发售之前，有关主角的争论也是无休无止，虽然小岛曾经亲口承诺过本作不会中途更换主角，但是有了前作的“惨痛”教训，大家都还是留了一个心眼。果不其然，在选择“喜欢《MGS2》”开始游戏之后，玩家会发现，原本预告片中开场时的人物被换成了一个和前作的Raiden一模一样的人物！原来小岛又耍起了上次的“掉包计”（在《MGS2》公布之初，小岛在大量过场动画中用Snake替换了Raiden，目的就是为了在游戏发售前掩盖Raiden的登场），相信大家在看到这个场景都一定会觉得心头发凉吧？很多人都是一言不发地看着“Raiden”跳伞、降落、落到丛林，而在与少校第一次通话后，Jack一个惊人的举动又吓坏了大家：如同很多电影桥段一样，Jack撕开了脸上的伪装，露出了自己的真面孔——Snake！相信很多玩家这时的心情就像打翻的五味瓶：一边在“咒骂”被小岛玩弄了一把，一边在庆幸主角还是Snake，而在游戏开始之前争论的有关主角身份的问题，似乎已经不重要了……

游戏并没有一开始就说明这个Naked Snake就是Big Boss，相反另一个The Boss倒是率先出场，并且让玩家惊讶的是，原本应该是所向无敌的Snake在The Boss面前居然毫无还手之力！？这对所有在心里奉Snake为偶像的玩家而言无疑是难以接受的，但是The Boss的超强实力又让玩家对她的身世充满了好奇，这名被Snake称为老师的女性到底是怎样的来历呢？其实，这正是小岛想要传达给玩家的一点，那就是本作的主角其实还是有两位，一位就是正在成长中的Big Boss，而另一位就是这名传奇般的女性The Boss。

The Boss是Naked Snake最后的对手，但决非传统意义上的反派，甚至，她根本就不是反派。作为一名曾为美国政府立下汗马功劳的老牌特工，她的一生命运坎坷：为了完成任务不得不亲手杀死自己所爱的丈夫，所生的孩子被人劫持绑走从此音信杳无，遭受辐射更使她从此丧失生育能力。做宇航员的经历使她拥有一颗博大之心面对世界，她爱人民、爱和平，渴望世界大同，但她又是一个美国人，一个爱国者，必须维护本国的利益。她在疑惑与彷徨中挣扎，她认为爱国不等于爱政府、不等于爱那些政客，但她又必须为祖国付出一切。苏联研制出核弹的消息令美国政府震惊，他们设计了周密的计划，派The Boss假装叛逃，以两颗美制核弹为见面礼混入苏联军官Volgin身边，企图夺得“哲学家遗产”并摧毁苏制核弹战车Shagohod。不料事有突变，Volgin为了断绝The Boss后路，竟然用她送来的一颗美制核弹攻击自己国家的某个地区。此事令赫鲁晓夫震惊，美苏危机一触即发。美国政府为避免不利局面，只得将The Boss作为弃子，将一切都栽赃到她的身上，声称她是叛徒，派遣Naked Snake将她杀死，以对公众有个交待。The Boss完全知道自己的命运，她除了死已经别无选择，对美国人而言，她是可耻的叛徒，对苏联人来说，她又是带来核弹灾难的恶魔。她为自己的国家贡献了一切，如今却要牺牲掉自己的名誉和生命，她所作的一切将成为永久的秘密，她为祖国和世界带来的贡献将无人知晓，但她的死能够阻止第三次世界大战，能够让人民免受涂炭，因此她坦然选择了死，死在她的学生、并被她视作儿子的Naked Snake手中，是她最好的归宿。

这是一个悲剧式的英雄。The Boss的悲剧命运促使我们去反思战争与和平、政治与人性等一系列问题。游戏所强调的一点在于是人物命运引导我们去思考，而不是我们接受标签式的说教。本作中The Boss的表演也相当内敛，在那坚毅的表情后偶而闪动着几滴泪花，那里有委屈、有无奈，更有一种母性的慈爱。可以说，像The Boss这样有深度的角色塑造在游戏史上是极为罕见的，正是这个角色的成功，令《潜龙谍影3》在剧情的震撼力上有了质的飞跃。

今年の冬は欲しいソフトと新しいPS2が重なっちゃった！

準 備 O K?

「メタルギア ソリッド3」スネークイーター 12月16日発売 希望小売価格:6,980円(税込7,329円)

「テイルズ オブ リバース」12月16日発売 希望小売価格:6,800円(税込7,140円)

「決戦Ⅲ」12月22日発売 希望小売価格:6,800円(税込7,140円)

うす！ちーさい！

PlayStation.2

今年の冬は欲しいソフトと新しいPS2が重なっちゃった！

新型！

準 備 O K?

「プレイステーション 2」11月3日発売 オープン価格

「ラチェット&クランク3」11月25日発売予定 希望小売価格:5,800円(税込6,090円)

「ドラゴンクエストⅧ」11月27日発売 希望小売価格:8,800円(税込9,240円)

「グランツーリスモ4」12月3日発売予定 希望小売価格:7,300円(税込7,665円)

准备OK?

■发布地　　日本

■广告产品　　PlayStation 2 70000型广告

■发布日期　　2004年

Broken Thumb(骨折的拇指)

■发布地　　法国

■广告产品　　Sony PlayStation品牌形象广告

■所获奖项　　The One Show, 2003 (Gold)
[2003金铅笔广告奖(金奖)]
CLIO Awards, 2003 (Bronze)
[2003克里奥广告奖(铜奖)]
The Gunn Report, 2003 (02)
[入选2003 (02)耿氏报告]
Art Directors Club / New York, 2003 (Gold Medal)
[2003年纽约艺术总监会 金牌奖]
Cannes Lions — International Advertising Festival, 2003 (Silver Lion)
[2003戛纳国际广告节 系列广告—银狮奖]











PS家族硬件发售经纬

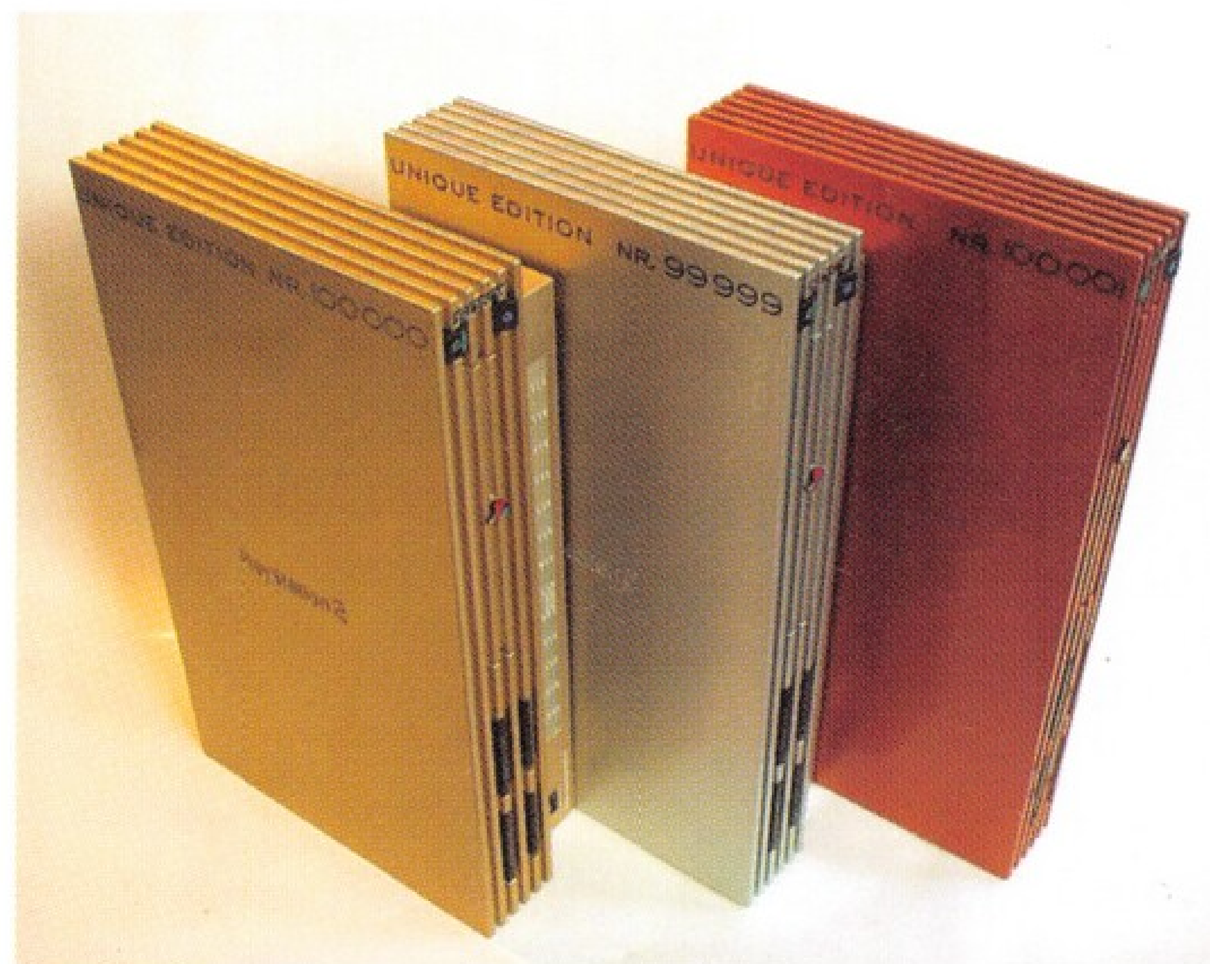
1994年5月18日	SCEA作为SCEI的一个部门成立，总部设立在美国加州
1994年12月3日	PlayStation（SCPH－1000）发售（建议零售价39800日元）
1995年1月5日	SCEE作为SEP（Sony Electronic Publishing Ltd.）的一个部门成立，总部设立在英国伦敦
1995年7月21日	去掉了S端子接口的普及型PS（SCPH－3000）发售（建议零售价29800日元，11月24日改为开放价格）
1995年9月9日	PS（SCPH－1001）发售（299美元）
1995年9月29日	PS（SCPH－1002）发售（建议零售价299英镑／1999法朗／399马克）
1996年5月	PS（SCPH－3001）降价至199美元
1996年3月28日	PS BOX（SCPH－3500）发售（包含双手柄＋记忆卡／建议零售价24800日元）
1996年6月22日	降价幅度2万元的PS（SCPH－5000）发售（包含1个手柄／建议零售价19800日元）
1996年11月15日	批量生产的PS（SCPH－5000）发售（包含1个手柄／建议零售价19800日元）
1996年12月	香港、新加坡、泰国、马来西亚版PS发售
1997年1月2日	SCEA成为100％出资子会社
1997年3月	SCPH－5002降价（建议零售价129英镑／990法朗／299马克／299澳元）
1997年3月3日	PS（SCPH－5001）降价至149美元
1997年4月1日	SCEE成为100％出资子会社
1997年9月1日	澳洲版PS降价至199澳元
1997年9月1日	SCEH（Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited）成立
1997年11月13日	追加了SOUND SCOPE机能以及振动手柄的PS（SCPH－7000）发售（建议零售价18000日元）
1997年12月	台湾版PS发售
1998年8月～9月	PS（SCPH－5002）降价（建议零售价99英镑／790法朗／249马克）
1998年9月1日	PS（SCPH－7001）降价至129美元
1999年1月23日	PocketStation（SCPH－4000）发售（3000日元）；PS降价至15000日元
1999年8月	英国版PS（SCPH－7002）降价至79英镑
1999年8月23日	PS（SCPH－7001）降价至99美元
2000年3月4日	PlayStation2（SCPH－10000，包含记忆卡1个，手柄1个，DVD播放安装盘1张））发售（建议零售价39800日元）
2000年7月7日	PSone（SCPH－100）发售（建议零售价15000日元）
2000年9月	PSone（SCPH－101）发售（99美元）
2000年9月	PSone（SCPH－102）发售（建议零售价99英镑）
2000年10月26日	PS2（SCPH－10001）发售（299美元）
2000年11月	香港、新加坡、泰国、马来西亚、台湾版PSone发售
2000年11月24日	PS2（SCPH－10002）发售（建议零售价299英镑／2990法朗／869马克）
2000年11月30日	澳洲版PS2发售（749澳元）
2000年12月8日	PS2（SCPH－18000，包含手柄1个，PS2专用DVD摇控器1个）发售（建议零售价39800日元）
2001年4月18日	PS2（SCPH－30000，包含手柄1个）发售（开放价格）
2001年6月	PS2（SCPH－10002）降价（建议零售价199英镑／1999法郎／599马克）
2001年6月8日	PS2 GT3套装版（SCPH－35000 GT，包含《GT赛车3》1张）发售（建议零售价39800日元）
2001年6月29日	PS2（SCPH－30000）降价至35000日元
2001年9月12日	PSone（SCPH－100）降价至9980日元

2001年11月8日	PS2特别限定版（SCPH-30000 RSW/RSR/RLY/RAB/RMS，分为白、银、红、蓝、黄5种颜色）发售（建议零售价50000日元）
2001年11月22日	PSone+液晶显示器（SCPH-140）发售（开放价格）
2001年11月29日	PS2（SCPH-30000）降价至29800日元
2001年12月	香港、新加坡、泰国、马来西亚版PS2发售
2001年12月3日	SCEK（Sony Computer Entertainment Korea Inc.）成立
2002年1月	台湾版PS2发售
2002年2月22日	韩国版PS2发售
2002年7月4日	韩国版PS2降价
2002年5月	PS2（SCPH-30001）降价至199美元，PSone（SCPH-101）降价至49美元
2002年5月	PS2上网套件（SCPH-10400，40GB硬盘）开始通过网站贩卖/出租
2002年5月16日	PS2（SCPH-30000）价格改为开放价格；PSone（SCPH-100）价格改为开放价格；PSone+液晶显示器（SCPH-140）调整至18000日元）
2002年5月18日	PSone（SCPH-102）降价（89欧元/49英镑）
2002年6月15日	澳洲PS2降价至399.95澳元
2002年7月18日	PS2 2002年新色“海洋蓝”（SCPH-37000 L）发售（建议零售价30000日元）
2002年8月1日	PS2 2002年新色“透明黑”（SCPH-37000 B）发售（建议零售价30000日元）
2002年8月27日	PS2网卡发售（39.99美元）
2002年8月27日	PS2（SCPH-30002）降价（建议零售价249～259欧元/169.99英镑）
2002年11月21日	PS2（SCPH-39000）发售（开放价格）
2002年12月3日	PS2 瑞奇与叮当套装版（SCPH-39000 RC）发售（建议零售价26800日元）
2003年2月13日	PS2 2003年春季新色“银色”（SCPH-39000 S）发售（建议零售价25000日元）
2003年2月20日	PS2 2003年春季新色“樱花色”（SCPH-39000 SA）以及“水蓝色”（SCPH-39000 AQ）发售（建议零售价25000日元）
2003年5月15日	PS2（SCPH-50000）发售（建议零售价25000日元）
2003年6月	PS2（SCPH-50002）降价（建议零售价199欧元左右/169.99英镑）
2003年6月	PS2网卡发售（建议零售价39欧元左右/24.99英镑）
2003年6月12日	PS2 BB套装（SCPH-50000 MB/NH）发售（建议零售价35000日元）；PS2上网套件（SCPH-10400，40GB硬盘）开始在店头零售（建议零售价12800日元）PS2网卡（SCPH-10350）开始在店头零售（建议零售价3980日元）
2003年7月	PS2网卡在韩国发售
2003年8月	PS2（SCPH-50001）降价至179美元
2003年10月	英国PS2（SCPH-50002）降价至139英镑
2003年11月13日	PS2（SCPH-50000 NB）发售（建议零售价19800日元）；PS2 BB套装（SCPH-50000 MB/NH）降价至29800日元
2003年12月4日	PS2 GT4序章版套装（SCPH-55000 GT）发售（建议零售价22000日元）；PS2机动战士Z高达百式黄金套装（SCPH-55000 GU）发售（建议零售价35000日元）
2004年1月1日	大陆版PS2发售
2004年3月18日	PS2春季新色“陶瓷白”（SCPH-50000 CW）发售（建议零售价19800日元）
2004年3月25日	PS2春季新色“樱花色”（SCPH-50000 SA）发售（建议零售价19800日元）
2004年5月	PS2（SCPH-50001）降价至149美元
2004年7月15日	PS2夏季新色“珍珠白”（SCPH-50000 PW）发售（建议零售价19800日元）
2004年11月3日	PS2（SCPH-70000）发售（建议零售价19800日元）
2004年12月12日	PSP（PSP-1000）发售（建议零售价19800日元）









成绩单

1994～2004年PS硬件出货经纬（单位：万台）

	亚洲	北美	欧洲	全球
1994年				
12月31日	30	—	—	30
1995年				
5月4日	100	—	—	100
12月31日	200	80	60	340
1996年				
3月31日	250	100	80	430
5月15日	270	130	100	500
11月30日	420	345	235	1000
1997年				
3月31日	650	400	300	1350
6月30日	790	540	430	1760
8月20日	850	640	510	2000
9月30日	860	780	610	2250
12月31日	1005	1035	780	2820
1998年				
2月5日	1065	1075	860	3000
3月31日	1151	1167	964	3282
6月30日	1261	1299	1172	3732
8月21日	1300	1430	1270	4000
9月30日	1315	1607	1392	4314
12月21日	1425	1935	1640	5000
12月31日	1471	1948	1651	5070
1999年				
3月31日	1526	2062	1854	5442
6月30日	1604	2153	2083	5840
9月30日	1663	2374	2484	6521
12月2日	1677	2594	2733	7004
12月31日	1728	2.639	2815	7182
2000年				
3月31日	1740	2711	2841	7292
6月30日	1740	2769	2846	7355
9月30日	1793	2865	2934	7592
12月31日	1822	3030	3109	7961
2001年				
3月31日	1846	3146	3231	8223
6月30日	1879	3290	3375	8544
9月30日	1890	3390	3546	8826
12月31日	1907	3419	3603	8929
2002年				
1月31日	1913	3428	3607	8948
3月31日	1920	3432	3611	8963
6月30日	1939	3470	3621	9030
9月30日	1960	3580	3680	9220
12月31日	1985	3727	3810	9522
2003年				
3月31日	2009	3754	3878	9641
6月30日	2019	3791	3914	9724
9月30日	2032	3858	3930	9820
12月31日	2051	3918	3953	9922
2004年				
3月31日	2062	3949	3961	9972
5月18日	2072	3967	3961	10000
6月30日	2077	3991	3961	10029
9月30日	2095	4019	3975	10089
PSone	355	1211	1089	2655

1995～2004年PS软件出货经纬（单位：万套）

	亚洲	北美	欧洲	全球
1995年				
5月4周	450	—	—	450
12月31日	1400	400	220	2020
1996年				
5月15日	2000	900	570	3470
1997年				
3月31日	5200	2700	1900	9800
8月20日	7000	3500	3000	13500
9月30日	7500	3800	3300	14600
12月31日	9000	5900	5000	19900
1998年				
3月31日	10800	7100	5700	23600
6月30日	11600	8100	6700	26400
9月30日	13000	9900	7600	30500
12月31日	15500	13100	10300	38900
1999年				
3月31日	17100	14600	11300	43000
6月30日	18100	15900	12200	46200
9月30日	19700	18100	13200	51000
12月31日	21600	21800	15700	59100
2000年				
3月31日	22400	23400	17200	63000
6月30日	23000	24000	18000	65000
9月30日	24300	25700	19000	69000
12月31日	25100	28300	21000	74400
2001年				
3月31日	25600	28800	22100	76500
6月30日	26000	29300	23000	78300
9月30日	26400	30100	23700	80200
12月31日	27000	31700	25300	84000
2002年				
3月31日	27400	32300	25900	85600
6月30日	27700	33000	26200	86900

9月30日	27900	33900	26700	88500
12月31日	28200	34900	27600	90700
2003年				
3月31日	28300	35300	28100	91700
6月30日	28400	35600	28500	92500
9月30日	28500	36100	28900	93500
12月31日	28500	36600	29400	94500
2004年				
3月31日	28500	36700	29700	94900
6月30日	28500	36800	29900	95200
9月30日	28500	37000	30000	95500

2000～2004年PS2 硬件出货经纬（单位：万台）

	亚洲	北美	欧洲	全球
2000年				
3月6日	72	–	–	72
3月15日	100	–	–	100
3月31日	141	–	–	141
5月24日	200	–	–	200
6月30日	254	–	–	254
8月1日	300	–	–	300
9月30日	352	–	–	352
12月31日	394	146	100	640
2001年				
3月23日	465	276	263	1004
3月31日	475	301	285	1061
6月30日	594	515	386	1495
9月30日	685	824	448	1957
10月10日	686	855	463	2004
12月31日	830	987	682	2499
2002年				
1月31日	895	1005	733	2633
3月31日	965	1059	844	2868
5月5日	999	1125	878	3002
6月30日	1016	1367	944	3327
9月17日	1097	1701	1206	4004
9月30日	1098	1794	1264	4156
12月31日	1247	2120	1592	4959
2003年				
1月15日	1253	2148	1602	5003
3月31日	1270	2221	1629	5120
6月30日	1360	2365	1660	5385
9月6日	1417	2642	1944	6003
9月30日	1426	2742	2095	6263
12月31日	1590	2909	2447	6946
2004年				
1月13日	1618	2926	2456	7000
3月31日	1698	2953	2479	7130
6月30日	1752	2953	2496	7201
9月30日	1789	3023	2588	7400

2000～2004年PS2 软件出货经纬（单位：万套）

	亚洲	北美	欧洲	全球
2000年				
3月31日	290	–	–	290
6月30日	460	–	–	460
9月30日	800	–	–	800
12月31日	1200	850	440	2490
2001年				
3月31日	1720	1380	730	3830
6月30日	2030	1900	1050	4980
9月30日	2750	3030	1470	7250
12月31日	3720	5660	3140	12520
2002年				
3月31日	4740	6990	4280	16010
6月30日	5400	8200	5100	18700
9月30日	6100	10600	6200	22900
12月31日	7300	14400	9100	30800
2003年				
3月31日	8500	16200	10300	35000
6月30日	9100	17700	11300	38100
9月30日	10000	19800	12700	42500
12月31日	11400	24800	16700	52900
2004年				
3月31日	12600	26400	18200	57200
6月30日	13300	28100	19600	61000
9月30日	14200	31100	21300	66600

截止至2004年9月30日

PS	在日本地区共推出了	4514款游戏	北美地区	1333款游戏	欧洲地区	1495款游戏
PS2	在日本地区共推出了	1997款游戏	北美地区	838款游戏	欧洲地区	940款游戏
PS	在日本有	454家签约软件商	北美地区有	62家签约软件商	欧洲地区有	375家签约软件商
PS2	在日本有	274家签约软件商	北美地区有	463家签约软件商	欧洲地区有	401家签约软件商

PS2日本本土软件销量200强

（统计时间：2000.3.4～2004.11.1）

排名	游戏名称	发行商／开发商	类型	价格(日元含税)	发售日	首周销量	首周消化率	累计销量	北美地区销量
1	最终幻想X	Square Enix	RPG	9,240	2001-7-9	1,749,737	76.52%	2,294,640	2,154,873
2	最终幻想X-2	Square Enix	RPG	8,190	2003-3-13	1,472,914	75.86%	1,941,727	1,173,434
3	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	Square Enix	RPG	8,190	2004-3-25	1,048,925	65.99%	1,589,489	没有发售
4	GT赛车3 A规格	SCE／Polyphony Digital	RAC	7,140	2001-4-26	468,391	32.56%	1,438,743	3,545,000
5	真·三国无双3	Koei	ACT	7,140	2003-2-27	723,127	61.36%	1,178,455	413,703
6	世界足球 胜利11人6	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	SPG	7,140	2002-4-25	374,055	33.49%	1,116,786	59,118
7	世界足球 胜利11人7	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	SPG	7,329	2003-8-7	598,933	55.20%	1,085,082	31,014
8	大众高尔夫4	SCE／Clap Hanz	SPG	6,090	2003-11-27	475,269	44.17%	1,075,929	104,285
9	真·三国无双2	Koei	ACT	7,140	2001-9-20	240,980	23.11%	1,042,819	421,914
10	世界足球 胜利11人8	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	SPG	7,329	2004-8-5	627,017	62.11%	1,009,521	没有发售
11	战国无双	Koei	ACT	7,140	2004-2-11	620,893	61.71%	1,006,177	112,919
12	鬼武者2	Capcom	ACT	7,140	2002-3-7	669,323	66.67%	1,003,874	435,648
13	鬼武者	Capcom	ACT	8,190	2001-1-25	517,078	55.75%	927,534	781,181
14	大众高尔夫3	SCE／Clap Hanz	SPG	5,229	2001-7-26	272,758	29.59%	921,901	694,488
15	王国之心	Square Enix	RPG	7,140	2002-3-28	411,492	48.96%	840,497	2,057,819
16	潜龙谍影2自由之子	Konami／Konami Computer Entertainment Japan	ACT	7,140	2001-11-29	456,747	54.85%	832,719	2,010,557
17	实战柏青哥 必胜法!北斗之拳	Sammy	SLG	3,990	2004-5-27	340,542	41.51%	820,346	没有发售
18	机动战士高达 连邦对吉翁DX	Bandai／Capcom	ACT	7,140	2001-12-6	348,242	43.12%	807,698	83,482
19	宿命传说2	Namco	RPG	7,140	2002-11-28	498,142	65.30%	762,861	没有发售
20	GT赛车4 序章版	SCE／Polyphony Digital	RAC	3,129	2003-12-4	203,300	27.22%	746,967	没有发售
21	真·三国无双2 猛将传	Koei	ACT	4,179	2002-8-29	284,789	39.15%	727,488	91,932
22	太鼓之达人	Namco	MUG	7,329	2002-10-24	64,002	8.85%	722,797	没有发售
23	机动战士高达 幽谷对泰坦斯	Bandai／Capcom	ACT	7,140	2003-12-4	314,508	49.24%	638,667	没有发售
24	超级机器人大战IMPACT	Banpresto	S·RPG	8,190	2002-3-28	436,304	68.98%	632,536	没有发售
25	世界足球 胜利11人6 最终进化版	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	SPG	7,140	2002-12-12	262,756	41.65%	630,793	没有发售
26	山脊赛车Ⅴ	Namco	RAC	7,140	2000-3-4	233,391	38.17%	611,507	183,767
27	机动战士高达 相会在宇宙	Bandai	STG	7,329	2003-9-4	359,441	62.19%	577,972	24,173
28	达比赛马04	Enterbrain／Party Bit	SLG	7,140	2004-4-22	305,973	53.41%	572,880	没有发售
29	鬼泣	Capcom	ACT	7,140	2001-8-23	352,668	61.90%	569,763	1,070,470
30	太鼓之达人 三代目	Namco	MUG	4,725	2003-10-30	53,995	9.55%	565,464	没有发售
31	鬼武者3	Capcom	ACT	7,329	2004-2-26	356,558	65.45%	544,773	178,302
32	龙珠Z武道会	Bandai／Dimps	FTG	7,140	2003-2-13	336,389	61.91%	543,312	1,662,559
33	VR战士4	Sega／Sega-AM2	FTG	7,140	2002-1-31	356,897	65.85%	541,973	622,052
34	瑞奇与叮当	SCE／Insomniac Games	ACT	6,090	2002-12-3	49,733	9.24%	538,029	950,942

排名	游戏名称	发行商／开发商	类型	价格(日元含税)	发售日	首周销量	首周消化率	累计销量	北美地区销量
35	SD高达G世纪NEO	Bandai／Tom Create. P Soft House	S·RPG	7,140	2002-11-28	345,144	64.25%	537,229	没有发售
36	星海传说3 直到时间的尽头	Square Enix	RPG	8,190	2003-2-27	386,348	72.43%	533,373	222,986
37	J联盟创造职业球会2002	Sega／Smilebit	SLG	7,140	2002-3-7	216,416	40.68%	532,060	没有发售
38	世界足球 胜利11人7 国际版	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	SPG	7,329	2010-2-10	305,138	58.01%	526,042	没有发售
39	特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫	Square Enix	RPG	7,140	2002-10-31	303,058	58.98%	513,796	没有发售
40	第2次超级机器人大战α	Banpresto	S·RPG	8,379	2003-3-27	330,559	64.62%	511,517	没有发售
41	超级机器人大战MX	Banpresto	S·RPG	8,379	2004-5-27	402,953	78.92%	510,571	没有发售
42	J联盟创造职业球会3	Sega／Smilebit	SLG	7,140	2003-6-5	258,309	50.86%	507,873	没有发售
43	龙珠Z武道会2	Bandai／Dinps	ACT	7,140	2004-2-5	336,730	66.43%	506,879	996,413
44	桃太郎电铁X	Hudson	TAB	7,140	2001-12-13	101,691	20.09%	506,239	没有发售
45	世界足球 胜利11人5	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	SPG	开放价格	2001-3-15	198,753	39.30%	505,694	没有发售
46	实况力量职业棒球10	Konami／Konami Computer Entertainment Studio	SPG	7,329	2003-7-17	202,428	40.06%	505,313	没有发售
47	真·三国无双3 猛将传	Koei	ACT	4,494	2003-9-25	265,489	54.03%	491,359	61,882
48	剧空间职业棒球	Square Enix	SPG	7,140	2000-9-7	293,608	60.91%	482,061	没有发售
49	桃太郎电铁11	Hudson	TAB	7,140	2002-12-5	64,553	13.93%	463,492	没有发售
50	铁拳TT	Namco	FTG	7,140	2000-3-20	214,763	46.96%	457,340	1,333,764
51	鬼泣2	Capcom	ACT	8,190	2003-1-30	309,279	67.70%	456,824	438,118
52	异度传说 一章 力的意志	Namco／Monolith Soft	RPG	8,190	2002-2-28	300,849	66.29%	453,853	467,160
53	无尽沙加	Square Enix	RPG	7,140	2002-12-19	190,614	43.48%	438,413	24,890
54	BIOHAZARD 逃出生天	Capcom	AVG	7,140	2003-12-11	208,617	47.66%	437,681	343,840
55	世界足球 胜利11人5 最终进化版	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	SPG	7,140	2001-12-13	155,443	36.21%	429,270	没有发售
56	实况力量职业棒球9	Konami／Konami Computer Entertainment Osaka	SPG	7,140	2002-7-18	158,502	37.40%	423,813	没有发售
57	SD高达G世纪 SEED	Bandai／Tom Create. P Soft House	SLG	6,090	2004-2-19	284,761	70.03%	406,618	没有发售
58	横行霸道 罪恶都市	Capcom／Rockstar North	ACT	7,140	2004-5-20	223,933	57.43%	390,517	6,183,008
59	机动战士高达战记	Bandai	ACT	7,140	2002-8-1	189,319	49.56%	381,976	没有发售
60	我的暑假2 海之冒险篇	SCE／Millenium Kitchen	AVG	6,090	2002-7-11	132,978	34.95%	380,453	没有发售
61	幻想水浒传III	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	RPG	7,140	2002-7-11	191,070	50.58%	377,729	193,994
62	实况力量职业棒球11	Konami／Konami Computer Entertainment Studio	SPG	7,329	2004-7-15	193,114	51.17%	377,373	没有发售
63	太鼓之达人 新曲满载的春祭	Namco	MUG	4,725	2003-3-27	102,940	27.58%	373,205	没有发售
64	机动战士高达 基伦的野望 吉翁独立战争记	Bandai	SLG	7,140	2002-5-2	205,807	55.41%	371,436	没有发售
65	决战	Koei	SLG	7,140	2000-3-4	101,844	28.03%	363,277	217,755
66	仙乐传说	Namco／Namco tales studio	RPG	7,140	2004-9-22	269,083	74.60%	360,704	没有发售
67	王国之心 最终混合版	Square Enix	RPG	7,140	2002-12-16	163,668	45.70%	358,130	没有发售
68	皇牌空战4 破碎的天空	Namco	STG	7,140	2001-9-13	217,501	60.80%	357,742	1,415,507

排名	游戏名称	发行商／开发商	类型	价格(日元含税)	发售日	首周销量	首周消化率	累计销量	北美地区销量
69	恐怖惊魂夜 2 监狱岛的儿歌	Chun Soft	AVG	7,140	2002-7-18	205,837	58.54%	351,608	没有发售
70	保镖	Square Enix／Dream Factory	ACT	7,140	2000-12-23	158,727	45.88%	345,984	243,321
71	一步神拳	Entertainment Software Publishing／New	SPG	7,140	2000-12-14	85,206	24.91%	342,117	36,973
72	死或生 2 HARD CORE	Tecmo	FTG	7,140	2000-3-30	158,506	46.43%	341,362	229,663
73	横行霸道Ⅲ	Capcom／Rockstar North	ACT	7,140	2003-9-25	122,899	36.26%	338,927	5,439,669
74	BIOHAZARD 代号：维罗尼卡 完全版	Capcom	AVG	7,140	2002-3-22	184,475	54.62%	337,761	860,799
75	GT 赛车 东京概念车赛 2001	SCE／Polyphony Digital	RAC	3,360	2002-1-1	198,294	59.33%	334,218	没有发售
76	机动战士高达	Bandai／Bec	ACT	7,140	2000-12-21	165,885	50.35%	329,439	130,663
77	海贼王 伟大的战斗！3	Bandai／Ganbarion	FTG	7,140	2003-12-11	106,691	33.37%	319,711	没有发售
78	J 联盟创造职业球会 04	Sega	SLG	7,140	2004-6-24	194,275	60.82%	319,418	没有发售
79	铁拳 4	Namco	FTG	7,140	2002-3-28	176,280	55.27%	318,920	1,090,043
80	战国无双 猛将传	Koei	ACT	4,494	2004-9-16	190,358	60.10%	316,729	没有发售
81	实况力量职业棒球 7	Konami／Konami Computer Entertainment Osaka	SPG	开放价格	2000-7-6	142,152	45.59%	311,772	没有发售
82	火影忍者 究极的英雄 2	Bandai／Cyber Connect 2	ACT	7,140	2004-9-30	224,358	72.59%	309,057	没有发售
83	大众高尔夫 3MEGA HITS！	SCE／Clap Hanz	SPG	4,179	2002-7-18	4,364	1.43%	304,574	没有发售
84	人鱼 禁断的宠物	AscII／Vibarium	SLG	7,140	2001-11-15	88,800	29.24%	303,661	没有发售
85	真・三国无双 3 帝国	Koei	ACT	4,494	2004-3-18	153,045	50.41%	303,598	没有发售
86	真・三国无双	Koei	ACT	7,140	2000-8-3	164,427	54.43%	302,101	199,703
87	桃太郎电铁 12 西日本编	Hudson	TAB	7,140	2003-12-11	94,482	31.38%	301,064	没有发售
88	实战柏青哥必胜法！兽王	Sammy	SLG	3,990	2001-10-26	118,486	40.61%	291,768	没有发售
89	Capcom VS. Snk 2 百万之战 2001	Capcom	FTG	7,140	2001-9-13	168,531	58.31%	289,049	176,869
90	幻想水浒传Ⅳ	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	RPG	7,329	2004-8-19	179,893	63.45%	283,535	没有发售
91	热战职业棒球 2003	Namco	SPG	7,140	2003-4-3	74,889	26.93%	278,079	没有发售
92	怪物猎人	Capcom	ACT	7,140	2004-3-11	120,640	43.47%	277,523	18,550
93	实况力量职业棒球 8	Konami／Konami Computer Entertainment Osaka	SPG	7,140	2001-8-30	139,010	50.50%	275,293	没有发售
94	荒野兵器 3	SCE	RPG	7,140	2002-3-14	156,997	57.44%	273,318	117,264
95	捉猴啦！2	SCE	ACT	6,090	2002-7-18	83,328	30.93%	269,368	28,719
96	头文字 D Special Stage	Sega／Sega Rosso	RAC	7,140	2003-6-26	167,645	62.77%	267,091	没有发售
97	实战柏青哥必胜法！猛兽王 S	Sammy	SLG	3,990	2002-12-19	106,343	40.01%	265,824	没有发售
98	最终幻想 X -2 国际版＋最终任务	Square Enix	RPG	7,140	2004-2-19	171,489	64.56%	265,636	没有发售
99	火影忍者 究极的英雄	Bandai／Cyber Connect 2	ACT	7,140	2003-10-23	125,770	47.64%	263,980	没有发售
100	.hack／／感染扩大 Vol.1	Bandai／Cyber Connect 2	RPG	6,090	2002-6-20	99,346	38.98%	254,844	382,312
101	钢之炼金术师 断翼的天使	Square Enix	RPG	6,090	2003-12-25	121,362	48.04%	252,651	没有发售
102	FIFA 足球：世界冠军杯	EA	SPG	7,140	2000-5-25	101,599	40.26%	252,358	没有发售
103	天诛 叁	From Software／K2	ACT	7,140	2003-4-24	124,335	49.66%	250,383	332,638
104	暗黑编年史	SCE／Level 5	RPG	6,090	2002-11-28	98,290	39.31%	250,038	262,796
105	真・女神转生Ⅲ 夜想曲	Atlus	RPG	8,190	2003-2-20	151,203	61.58%	245,520	没有发售
106	风云新撰组	Genki	ACT	7,140	2004-1-22	123,614	50.89%	242,893	没有发售

排名	游戏名称	发行商／开发商	类型	价格(日元含税)	发售日	首周销量	首周消化率	累计销量	北美地区销量
107	侍	Spike／Aqquire	ACT	7,140	2002-2-7	87,932	36.20%	242,891	89,072
108	前线任务 4	Square Enix	S・RPG	7,140	2003-12-18	128,583	53.04%	242,438	56,131
109	异度传说 二章 善恶的彼岸	Namco／Monolith Soft	RPG	7,329	2004-6-24	183,614	75.87%	241,996	没有发售
110	热战职业棒球 2002	Namco	SPG	7,140	2002-4-18	75,931	31.39%	241,891	没有发售
111	龙背上的骑兵	Square Enix／Cabia	A・RPG	7,140	2003-9-11	131,629	54.61%	241,014	109,360
112	鲁邦三世 魔术王的遗产	Banpresto	AVG	7,140	2002-11-28	117,337	48.70%	240,953	4,760
113	最终幻想 X 国际版	Square Enix	RPG	8,190	2002-1-31	115,941	48.12%	240,940	没有发售
114	吉翁前线	Bandai／Bec	SLG	7,140	2001-9-6	146,238	61.17%	239,050	68,420
115	格兰蒂亚 X	Square Enix／Game Arts	RPG	8,190	2002-1-31	158,154	66.91%	236,369	51,163
116	樱大战 浓情之澜	Sega／Overworks	AVG	7,140	2003-2-27	176,797	75.03%	235,622	没有发售
117	召唤之夜 3	Banpresto／Flight Plan	RPG	7,140	2003-8-7	152,258	66.12%	230,299	没有发售
118	创造职业棒球会 2	Sega／Smilebit	SPG	7,140	2003-2-13	122,444	54.14%	226,151	没有发售
119	装甲核心 3	From Software	ACT	7,140	2002-4-4	126,728	56.33%	224,964	119,700
120	瑞奇与叮当 2	SCE／Insomniac Games	ACT	6,090	2003-12-11	61,436	27.48%	223,535	622,347
121	机动战士高达 SEED	Bandai	ACT	7,140	2003-7-31	145,662	66.48%	219,102	没有发售
122	侍道 2	Spike／Aqquire	ACT	7,140	2003-10-9	114,322	53.22%	214,801	34,721
123	Shinobi 忍	Sega／Overworks	ACT	7,140	2002-12-5	71,745	33.40%	214,774	281,802
124	一步神拳 2	Entertainment Software Publishing／New	SPG	7,140	2004-1-29	133,764	64.25%	208,208	没有发售
125	装甲核心 2	From Software	ACT	7,140	2000-8-3	148,348	72.33%	205,107	220,546
126	古惑狼 4	Konami／Traveller's Tales	ACT	7,140	2001-12-20	54,969	26.97%	203,849	1,488,664
127	首都高 BATTLE 01	Genki	RAC	7,140	2003-7-24	105,579	52.53%	201,001	没有发售
128	决战 II	Koei	SLG	8,190	2001-3-29	99,156	49.73%	199,389	81,679
129	实况力量职业棒球 10 超决定版 2003	Konami／Konami Computer Entertainment Studio	SPG	7,329	2003-12-18	66,009	33.31%	198,185	没有发售
130	太鼓之达人 动画祭	Namco	MUG	3,675	2003-12-18	50,023	25.63%	195,159	没有发售
131	.hack／／恶性变异 Vol.2	Bandai／Cyber Connect 2	RPG	6,090	2002-9-19	121,484	63.45%	191,463	76,587
132	实战柏青哥必胜法！ Arajin A	Sammy	SLG	3,990	2002-7-18	73,814	38.87%	189,909	没有发售
133	装甲核心 2 另一个年代	From Software	ACT	7,140	2001-4-12	102,045	53.81%	189,636	86,590
134	妖精战士 精灵的黄昏	SCE	RPG	6,090	2003-3-20	80,627	43.38%	185,862	105,328
135	全明星职业摔角	Square Enix	SPG	7,140	2000-6-8	88,669	47.77%	185,616	没有发售
136	街头霸王 EX3	Capcom／Arika	FTG	7,140	2000-3-4	76,389	41.52%	183,975	236,800
137	三国志Ⅷ	Koei	SLG	10,290	2002-1-24	74,027	40.27%	183,811	2,269
138	怪物农场 4	Tecmo	SLG	7,140	2003-8-14	109,234	59.44%	183,784	26,911
139	实况世界足球 2000	Konami／Konami Computer Entertainment Osaka	SPG	开放价格	2000-8-3	109,447	62.44%	175,293	没有发售
140	机动战士高达 SEED 没有终结的明天	Bandai	ACT	7,140	2004-10-7	138,359	79.25%	174,580	没有发售
141	密涅瓦计划	D3 Publisher／Flat Out	ACT	7,140	2002-8-22	58,675	33.62%	174,506	没有发售
142	花火	SCE	PUZ	6,090	2000-3-9	26,987	15.59%	173,052	93,959
143	半熟英雄对 3D	Square Enix	S・RPG	7,140	2003-6-26	100,422	59.27%	169,421	没有发售
144	实战柏青哥必胜法！金太郎	Sammy	SLG	3,990	2003-3-20	69,071	41.45%	166,641	没有发售
145	新世纪福音战士 2	Bandai／Alfa System	SLG	7,140	2003-11-20	111,787	67.13%	166,529	没有发售
146	噗哟噗哟 Fever	Sega／Sonic Team	PUZ	5,229	2004-2-4	76,886	46.33%	165,968	没有发售
147	剑豪 2	Genki／Light Waight	ACT	7,140	2002-6-27	70,716	42.75%	165,415	没有发售
148	富豪街 3	Square Enix／Tam Soft	TAB	7,140	2002-2-28	66,738	40.78%	163,659	没有发售
149	天外魔境 II	Hudson	RPG	5,229	2003-10-2	89,497	55.14%	162,314	没有发售

排名	游戏名称	发行商／开发商	类型	价格(日元含税)	发售日	首周销量	首周消化率	累计销量	北美地区销量
150	装甲核心3 寂静的战线	From Software	ACT	7,140	2003-1-23	103,229	63.67%	162,143	5,736
151	高尔夫天堂	T&p;E Soft	SPG	6,090	2000-3-23	35,745	22.12%	161,624	131,097
152	波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	SCE/G Artists	RPG	7,140	2002-6-20	90,366	56.31%	160,487	没有发售
153	蚊	SCE/Zoom	ACT	6,090	2001-6-21	41,006	25.59%	160,217	39,263
154	最终幻想X MEGA HITS!	Square Enix	RPG	5,040	2003-1-16	8,681	5.44%	159,640	没有发售
155	三国志战记	Koei	SLG	7,140	2002-2-14	68,487	43.70%	156,705	47,148
156	乔乔奇妙的冒险 黄金的旋风	Capcom	ACT	7,140	2002-7-25	97,744	62.74%	155,795	没有发售
157	筋肉人 世纪	Bandai/Aki	FTG	7,140	2004-4-22	75,311	49.05%	153,539	8,340
158	全明星职业摔角2	Square Enix	SPG	7,140	2001-11-22	92,796	60.45%	153,505	没有发售
159	荣誉勋章 前线	EA	FPS	7,140	2002-10-24	27,542	18.01%	152,966	2,120,457
160	BIOHAZARD 逃出生天 FILE2	Capcom	AVG	7,140	2004-9-9	89,131	58.81%	151,568	没有发售
161	最终幻想XI	Square Enix	RPG	8,190	2002-5-16	63,958	42.62%	150,079	211,411
162	绝体绝命都市	Irem Software Engineering	AVG	7,140	2002-4-25	55,789	37.41%	149,110	8,846
163	灵武战记	日本一Software	S・RPG	7,140	2004-1-22	101,558	68.48%	148,295	26,930
164	潜龙谍影2实体	Konami/Konami Computer Entertainment Japan	ACT	7,140	2002-12-19	64,867	44.11%	147,055	107,037
165	杰克和达斯特 旧世界的遗产	SCE/Nauthty Dog	ACT	6,090	2001-12-20	40,817	27.76%	147,014	1,620,194
166	数码恶魔传说 天魔变	Atlus	RPG	7,329	2004-7-15	93,499	64.14%	145,766	没有发售
167	星海传说3 直到时间的尽头 导演剪辑版	Square Enix	RPG	7,140	2004-1-22	81,629	56.24%	145,151	222,986
168	荒野兵器 Code:F	SCE/Media Vision	RPG	7,140	2003-11-27	102,543	70.66%	145,126	没有发售
169	灵魂能力II	Namco	FTG	7,140	2003-3-27	79,303	54.71%	144,948	630,213
170	一步神拳 冠军杯版PS2 the Best	Entertainment Software Publishing/New	SPG	2,940	2002-6-27	22,198	15.40%	144,158	没有发售
171	块魂	Namco	ACT	4,725	2004-3-18	30,694	21.35%	143,743	19,114
172	.hack//侵食污染 Vol.3	Bandai/Cyber Connect 2	RPG	6,090	2002-12-12	97,809	68.23%	143,353	24,323
173	2002FIFA世界杯	EA	SPG	6,090	2002-5-2	24,210	16.92%	143,122	169,286
174	信长的野望 岚世纪	Koei	SLG	10,290	2002-4-4	40,282	28.33%	142,172	没有发售
175	柏青哥猪木祭	Success	SLG	6,279	2004-5-13	56,837	40.53%	140,238	没有发售
176	龙战士V	Capcom	RPG	7,140	2002-11-14	88,107	62.90%	140,073	42,661
177	街道BATTLE 日光・榛名・六甲・箱根	元气	RAC	7,140	2003-2-27	57,968	41.39%	140,047	没有发售
178	三国志VII	Koei	SLG	9,240	2000-8-31	50,757	36.34%	139,689	47,846
179	寂静岭2	Konami/Konami Computer Entertainment Tokyo	AVG	7,329	2001-9-27	69,285	50.13%	138,217	507,639
180	三洋柏青哥天堂8 新海物语	Irem Software Engineering	SLG	7,140	2003-3-27	38,448	27.93%	137,635	没有发售
181	罪恶装备XX	Sammy/Ark System Works	FTG	7,140	2002-12-12	86,853	63.57%	136,629	51,864
182	太鼓之达人 四代目	Namco	MUG	4,725	2004-7-22	30,716	22.62%	135,772	没有发售
183	首都高BATTLE 0	Genki	RAC	7,140	2001-3-15	71,179	52.66%	135,157	540,316
184	Evergrace	From Software	RPG	7,140	2000-4-27	50,708	37.60%	134,863	74,449
185	狂热鼓手	Konami	MUG	开放价格	2000-3-4	43,158	32.25%	133,816	没有发售
186	天诛 红	From Software/K2	ACT	7,140	2004-7-22	80,711	60.99%	132,328	没有发售
187	装甲核心 连结	From Software	ACT	8,190	2004-3-18	86,138	65.17%	132,177	没有发售
188	最终幻想XI 吉特拉的幻影	Square Enix	RPG	4,179	2003-4-17	86,049	65.16%	132,055	没有发售

排名	游戏名称	发行商／开发商	类型	价格(日元含税)	发售日	首周销量	首周消化率	累计销量	北美地区销量
189	柏青哥 Aruze 王国 6	Aruze	SLG	7,140	2001—12—13	54,641	41.73%	130,943	没有发售
190	捉猴啦！2001	SCE	ACT	6,090	2001—7—5	20,133	15.50%	129,857	没有发售
191	心跳回忆 3	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	SLG	7,140	2001—12—20	70,224	54.53%	128,773	没有发售
192	日本职业棒球 2001	Konami／Konami Computer Entertainment Tokyo	SPG	7,329	2001—11—8	49,416	39.00%	126,705	没有发售
193	怪物农场 3	Tecmo	SLG	7,140	2001—3—22	69,409	55.11%	125,949	80,080
194	Winning Post 5	Koei	SLG	7,140	2001—12—20	28,896	23.05%	125,384	没有发售
195	ガラクタ 名作剧场ラクガキ王国	Taito／Garakuta Studio	RPG	7,140	2002—3—20	51,992	41.92%	124,037	3,527
196	棒球 2003 完美职业棒球	Konami／Konami Computer Entertainment Osaka	SPG	7,140	2003—3—20	33,944	27.38%	123,995	没有发售
197	信长的野望 苍天录	Koei	SLG	10,290	2003—1—30	46,921	38.01%	123,435	没有发售
198	实况力量职业棒球 9 决定版	Konami／Konami Computer Entertainment Osaka	SPG	7,140	2002—12—19	30,197	24.49%	123,297	没有发售
199	魔界战记	日本一 Software	RPG	7,140	2003—1—30	46,833	38.23%	122,637	63,149
200	摩托 GP	Namco	RAC	7,140	2000—10—12	54,562	44.91%	121,501	51,839

PS2 北美地区销量 TOP100

(统计时间：2000.3.4～2004.11.1)

排名	游戏名称	发行商／开发商	类型	发售月份	美国销量	日本销量
1	横行霸道 罪恶都市	Rockstar Games／Rockstar North	ACT	2002—10	6,183,008	390,517
2	横行霸道 III	Rockstar Games／DMA Design	ACT	2001—10	5,439,669	338,927
3	GT 赛车 A 规格	SCE／Polyphone Digital	RAC	2001—6	3,545,000	1,438,743
4	麦登美式橄榄球 2004	EA／EA Tiburon	SPG	2003—8	3,402,131	没有发售
5	麦登美式橄榄球 2003	EA／EA Tiburon	SPG	2002—8	2,720,916	没有发售
6	SOCOM 美国海豹突击队	SCEA／Zipper Interactive	ACT	2002—8	2,210,167	39,973
7	最终幻想 X	Square Enix	RPG	2001—12	2,154,873	2,695,220
8	荣誉勋章 前线	EA／DreamWorks Interactive	FPS	2002—3	2,120,457	152,966
9	托尼・霍克滑板 3	Activision／Neversoft Entertainment	SPG	2001—10	2,085,232	没有发售
10	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC	2003—11	2,068,064	56,495
11	王国之心	Square Enix	RPG	2002—9	2,057,819	1,198,627
12	潜龙谍影 2 自由之子	Konami／Konami Computer Entertainment Japan	ACT	2001—11	2,010,557	832,719
13	麦登橄榄球 2002	EA／Tiburon Entertainment	SPG	2001—8	2,000,521	8,436
14	蜘蛛侠	Activision／Treyarch Invention	ACT	2002—4	1,904,330	7,075
15	龙珠 Z 武道会	Atari／Dimps	FTG	2002—12	1,662,559	543,312
16	ATV Offroad Fury	SCE／Rainbow Studios	RAC	2001—2	1,645,606	没有发售
17	NBA 街头篮球	EA／Nu FX	SPG	2001—6	1,634,062	13,416
18	杰克和达斯特 旧世界的遗产	SCE／Naughty Dog	ACT	2001—12	1,620,194	147,014
19	马克斯・佩恩	Rockstar Games／Remedy Entertainment	ACT	2001—12	1,563,199	28,827
20	托尼・霍克滑板 4	Activision／Neversoft Entertainment	SPG	2002—10	1,545,593	没有发售
21	午夜俱乐部：街头赛车	Rockstar Games／Angel Studios	RAC	2000—10	1,537,008	6,027
22	古惑狼 4	Vu Games／Traveller's Tales	ACT	2001—10	1,488,664	213,186
23	托尼・霍克的地下滑板	Activision／Neversoft Entertainment	SPG	2003—10	1,484,175	没有发售
24	指环王 双塔	EA／Stormfront Studios	ACT	2002—10	1,428,642	73,997
25	皇牌空战 4 破碎的天空	Namco	STG	2001—10	1,415,507	354,866
26	007 被袭的特工	EA	ACT	2001—11	1,411,677	没有发售

排名	游戏名称	发行商／开发商	类型	发售月份	美国销量	日本销量
27	麦登橄榄球 2005	EA／Electrionic Arts Tiburon	SPG	2004—8	1,401,335	没有发售
28	辛普森家庭大赛车	EA／Radical Entertainment	RAC	2001—11	1,336,475	没有发售
29	铁拳 TT	Namco	FTG	2000—10	1,333,764	457,340
30	身临矩阵	Atari／Shiny Entertainment	ACT	2003—3	1,277,598	76,142
31	真实犯罪：洛城街头	Activision	ACT	2003—11	1,274,527	没有发售
32	致命格斗 死亡联盟	Midway	FTG	2002—11	1,207,893	没有发售
33	NBA LIVE 2004	EA	SPG	2003—10	1,199,966	28,487
34	ATV Offroad Fury2	SCE／Rainbow Studios	RAC	2002—11	1,186,245	没有发售
35	荣誉勋章 日出	EA	FPS	2003—11	1,181,679	74,476
36	最终幻想 X —2	Square Enix	RPG	2003—11	1,173,434	2,190,423
37	美国海豹突击队 II	SCE	ACT	2003—11	1,158,314	31,664
38	WWE SmackDown！ Shut Your Mouth	THQ／Yuke's	SPG	2002—11	1,145,144	63,027
39	NBA 街头篮球 Vol.2	EA	SPG	2001—4	1,125,283	没有发售
40	铁拳 4	Namco	FTG	2002—9	1,090,043	318,920
41	鬼泣	Capcom	ACT	2001—10	1,070,470	641,136
42	007 夜火	EA／Eurocom Entertainment Software	ACT	2002—11	1,062,142	108,795
43	NCAA 美式橄榄球 2004	EA／Electrionic Arts Tiburon	SPG	2003—7	1,059,956	没有发售
44	ESPN NFL 2K5	Sega／Visual Concepts	SPG	2004—7	1,057,617	没有发售
45	Namco 博物馆	Namco	ETC	2001—12	1,037,204	没有发售
46	汤姆·克兰西的幽灵侦察团	Ubi Soft	ACT	2002—12	1,021,687	9,970
47	极品飞车 热力追踪 2	EA／Black Box	RAC	2002—10	1,005,865	没有发售
48	NBA LIVE 2003	EA	SPG	2002—10	1,002,646	11,909
49	龙珠 Z 武道会 2	Atari／Dimps	ACT	2003—12	996,413	514,122
50	杀手 2：沉默的刺客	Eidos／IO Interactive	ACT	2002—10	992,231	12,175
51	NCAA 美式橄榄球 2003	EA／EA Tiburon	SPG	2002—7	954,755	没有发售
52	瑞奇与叮当	SCE／Insomniac Games	ACT	2002—11	950,924	538,029
53	WWF SmackDown！ Just Bring It	THQ／Yuke's	SPG	2001—11	941,482	76,393
54	麦登美式橄榄球 2001	EA／Tiburon Entertainment	SPG	2000—10	937,557	26,711
55	大逃亡	SCE	ACT	2003—1	933,854	23,361
56	模拟人生	EA／Edge of Reality	SLG	2003—1	932,287	16,658
57	Twisted Metal：Black	SCE／Incog	ACT	2001—6	931,371	没有发售
58	指环王 国王归来	EA／Stormfront Studios	ACT	2003—11	867,980	34,979
59	BIOHAZARD 代号：维罗尼卡 完全版	Capcom	AVG	2001—8	860,799	337,761
60	杰克 2	SCE／Naughty Dog	ACT	2003—10	857,873	8,554
61	游戏王 真怪兽对决 II	Konami／Konami Computer Entertainment Japan	TAB	2003—2	842,603	68,420
62	WWE SmackDown！：Here Comes Pain	THQ／Yuke's	SPG	2003—11	835,179	45,547
63	疯狂出租车	Acclaim	ACT	2001—3	832,208	12,075
64	汤姆·克兰西的分裂细胞	Ubi Soft	ACT	2003—4	813,939	10,784
65	NFL 2K3	Sega／Visual Concepts	SPG	2002—8	806,613	没有发售
66	Spy Hunter	Midway／Paradigm Entertainment	RAC	2001—9	799,645	没有发售
67	蜘蛛侠 2	Activision／Treyarch Invention	ACT	2004—6	791,550	没有发售
68	吃豆小精灵世界 2	Namco	ACT	2002—2	787,782	没有发售
69	鬼武者	Capcom	ACT	2001—3	781,181	988,207
70	Scooby—Doo！ Night of 100 Fright	THQ／Heavy Iron	ACT	2002—3	780,047	没有发售
71	MVP 棒球 2004	EA	SPG	2004—5	749,220	没有发售
72	NBA LIVE 2002	EA	SPG	2001—11	740,392	55,153
73	午夜俱乐部 II	Rockstar Games／Angel Studios	RAC	2003—4	737,946	没有发售
74	辛普森家庭：Hit&Run	Vu Games／Radical Entertainment	ACT	2003—9	722,244	
75	大众高尔夫 3	SCE／Clap Hanz	SPG	2002—3	694,488	1,226,475

排名	游戏名称	发行商／开发商	类型	发售月份	美国销量	日本销量
76	State of Emergency	Rockstar Games／VIS Entertainment	ACT	2002—2	672,796	没有发售
77	Test Drive	Atari／Pitbull Syndicate	RAC	2002—3	672,796	没有发售
78	NCAA 美式橄榄球 2005	EA／EA Tiburon	SPG	2004—7	656,961	没有发售
79	黑云	SCE／Level5	RPG	2001—5	653,412	56,671
80	泰格・伍兹 PGA 巡回赛 2003	EA	SPG	2002—10	648,901	没有发售
81	Def Jam Vendetta	EA／Aki	FTG	2003—4	641,617	没有发售
82	格斗之夜 2004	EA	SPG	2004—4	639,005	没有发售
83	海底总动员	THQ／Traveller's Tales	ACT	2003—5	633,135	没有发售
84	NCAA 美式橄榄球 2002	EA／Tiburon Entertainment	SPG	2001—7	632,931	没有发售
85	街头 NFL	EA／Electrionic Arts Tiburon	SPG	2004—1	632,411	没有发售
86	灵魂能力 II	Namco	FTG	2003—8	630,213	144,948
87	俄罗斯方块世界	THQ／Blue Planet	PUZ	2002—4	626,319	没有发售
88	SSX	EA	SPG	2000—10	626,011	33,638
89	SSX TRICKY	EA	SPG	2001—11	625,701	6,313
90	瑞奇与叮当 2	SCE／Insomniac Games	ACT	2003—11	622,347	223,535
91	VR 战士 4	Sega／SEGA—AM2	FTG	2002—3	622,052	541,973
92	横行霸道 合集	Rockstar Games	ACT	2003—11	621,393	没有发售
93	哈利・波特与密室	EA	ACT	2002—11	618,613	46,855
94	狡狐大冒险	SCE／Sucker Punch	ACT	2002—9	593,237	22,166
95	红色派系	THQ／Volition	ACT	2001—5	587,370	没有发售
96	沙漠风暴	Gotham Games／Sci	ACT	2002—9	585,831	没有发售
97	爱淘儿	SCE／SCEE	ETC	2003—11	567,934	116,601
98	Smuggler's Run	Rockstar Games／Angel Studios	RAC	2000—10	545,133	没有发售
99	特技人	Atari／Reflections	ACT	2002—6	541,732	没有发售
100	首都高 BATTLE 0	元气	RAC	2001—5	540,316	135,157



十周年：所有的周边在这里集结！

从PlayStation发售的那一天起，众多游戏厂商就将各种各样的游戏周边产品源源不断地摆上货架，等待着玩家们的挑选。看看下面的这些周边产品，是否会吸引身为PS/PS2机主的你呢？其中更有一些周边是从未在国内见过的超豪华周边哦！

记忆卡 Memory Card


■记忆卡（PS、白色）


■记忆卡（PS2、8MB、原始版本）


■记忆卡（PS2、8MB、荧光蓝）


■记忆卡（PS2、8MB、绛红）


■记忆卡（PS、暗灰）


■记忆卡（PS、水绿）


■记忆卡（PS2、8MB、绛红）


■记忆卡（PS2、8MB、透明）


■记忆卡（PS2、8MB、荧光蓝）


■记忆卡（PS2、8MB、水绿）

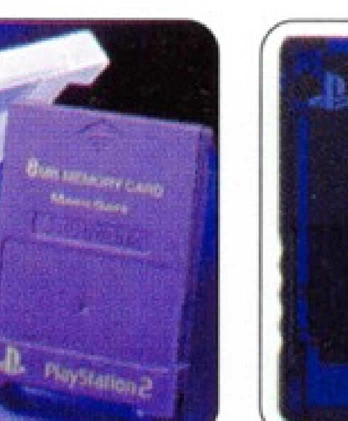

■记忆卡（PS2、8MB、银色）


■记忆卡（PS2、8MB、银色、FUJI）


■记忆卡（PS2、8MB、原创集合－牛奶色）


■记忆卡（PS2、8MB、原创集合－SORA）

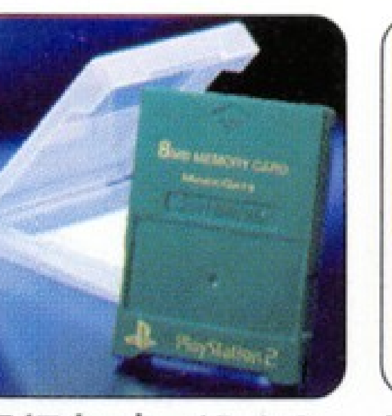

■记忆卡（PS2、8MB、原创集合－MOMO


■记忆卡（PS2、8MB、紫色）


■记忆卡（PS2、8MB、真夜蓝）


■记忆卡（PS2、8MB、金属蓝）


■记忆卡（PS2、8MB、蓝色）


■记忆卡（PS2、8MB、绿色）


■记忆卡（PS2、8MB、红色）


■记忆卡（PS2、8MB、红色圆点）

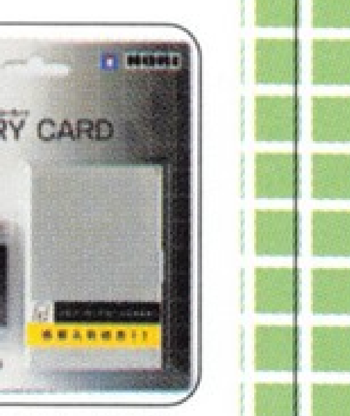

■记忆卡（PS2、8MB、粉红色）


■记忆卡（PS2、8MB、柠檬黄）


■记忆卡（PS2、8MB、彩色）


■记忆卡（PS2、8MB、黑色）


■记忆卡（PS2、8MB、金色）


■记忆卡（PS2、8MB、金属黑）


■记忆卡（PS2、8MB、铁青色）


■记忆卡（PS2、8MB、陶瓷白）


■记忆卡（PS2、8MB、《鬼武者3》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《皇牌空战5》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《钢炼》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《一步神拳2》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《仙乐传说》）


■记忆卡（PS2、8MB、《前线任务4》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《头文字D》特别版、拓海）


■记忆卡（PS2、8MB、《实况力量棒球11》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《异度装甲2》限定版）

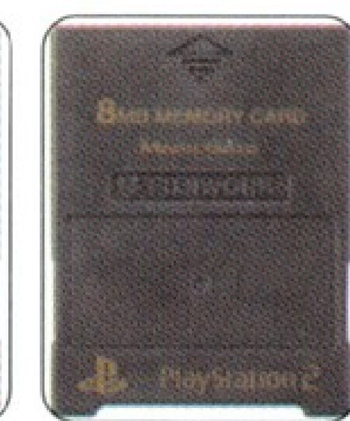

■记忆卡（PS2、8MB、《桃太郎电铁12西日本篇》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《捉猴》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《数码恶魔SAGA》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《樱大战5前传》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《索尼克英雄》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、《记忆王2》限定版 白色）


■记忆卡（PS2、8MB、《记忆王2》限定版 青黑色）


■记忆卡（PS2、8MB、《金八老师》限定版）


■记忆卡（PS2、8MB、安洁莉可限定版）

■记忆卡（PS2、8MB、《BH OB FILE2》限定版）



■记忆卡（PS2、8MB、《FF X-2》限定版）

■记忆卡（PS2、8MB、《幻想水浒传4》限定版）

■记忆卡（PS2、8MB、《GT4》限定版）

■记忆卡（PS2、8MB、《德比赛马4》限定版）

■记忆卡（PS2、8MB、《WE》系列限定版）

■记忆卡（PS2、8MB、《ToHeart》限定版）

■记忆卡（PS2、8MB、《BH OB》限定版）

■记忆卡（PS2、8MB、《Z 高达》限定版）

■记忆卡（PS2、8MB、《多罗》限定版）

控制器 Controller



■手柄（PS2、初始版本）

■手柄（PS2、包含连射功能、白色）

■手柄（PS2、包含连射功能、深蓝色）

■手柄（PS2、包含连射功能、深红色）

■手柄（PS2、包含连射功能、黑色）

■手柄（PS2、包含连射功能、银色）

■手柄（PS2、包含连射功能、蓝色）

■手柄（PS2、包含连射功能、红色）



■手柄（PS2、包含连射功能、粉红色）

■手柄（PS2、无线、黑色）

■手柄（PS2、无线、银色）

■手柄（PS2、铁青色）

■手柄（PS2、透明）

■手柄（PS2、无线、白色）

■手柄（PS2、绯红）

■手柄（PS2、柠檬黄）



■手柄（PS2、无线手柄、黑色）

■手柄（PS2、水绿）

■手柄（PS2、陶瓷白）

■手柄（PS2、海蓝）

■手柄（PSone、白色）

■手柄（PSX、白色）

■手柄（PS2、真夜黑）

■手柄（PSone、水绿）



■手柄（PS2、真夜蓝）

■柏青哥控制器（玄人）

■柏青哥控制器（Pro2）

■特殊控制器（黑色）

■特殊控制器（红色）

■单手手柄、透明蓝

■单手手柄、透明黑

■Steper Controller（橙色）



■街机摇杆(Real Arcade Pro)

■Net Play Control

■KONAMI 的光枪

■KIDS STATION

■HORI 的红手柄

■柏青哥的控制器

■DQ史莱姆控制器正面



■DQ 史莱姆控制器

■《电车 GO！》控制器 2

■HORI−M92F

■GUNCON2

■HORI−M92F

■GT 豪华型方向盘

■GT FORCE Pro With Pedal


■《电车GO！旅情篇》控制器


■实战柏青哥模拟控制器（mini）


■摩托车控制器


■实战柏青哥模拟控制器（猛兽王）


■赛车操作平台


■实战柏青哥模拟控制器


■人生GAME控制器


■鬼武者打刀明智游


■飞行游戏控制器（皇牌空战5）


■飞行控制器2


■飞行控制器

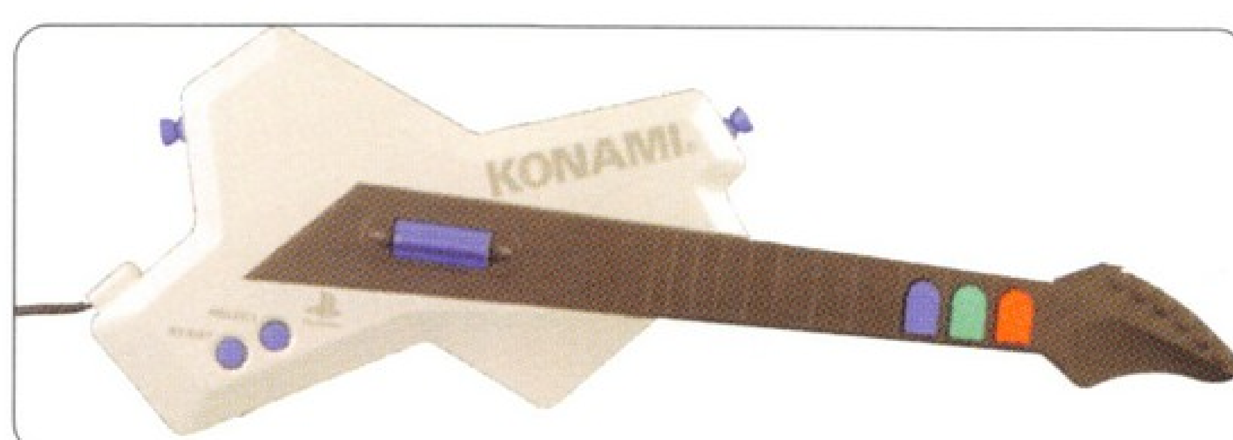

■钓鱼杆控制器（银色）


■钓鱼杆控制器2


■光枪（GunCom 2）


■钓鱼杆


■模拟训练控制器（GT FORCE Pro）



■吉它高手的吉它


■模拟训练控制器（GT FORCE Pro 分离型）

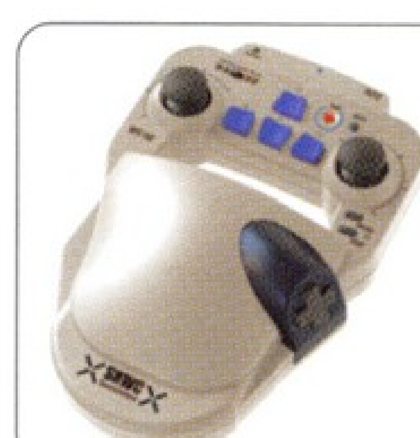


■鼓槌（太鼓之达人）


■街机摇杆（GGXX版）


■街机摇杆（Fight Stick 2）


■钓鱼杆控制器


■机战游戏控制器（Special Edition）


■街机控制器（C Model SVC版）

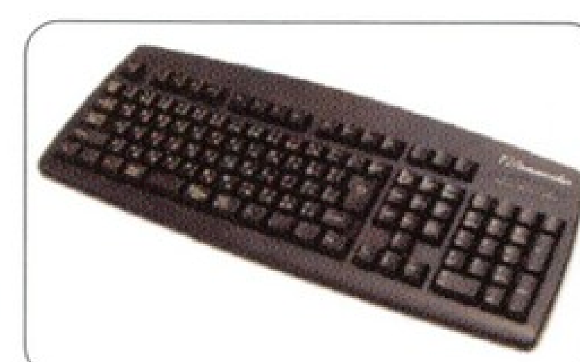

■街机摇杆（S model SVC版）


■打字机手柄


■驾驶模拟装置（GT Force 3 Aspec）


■键盘（PS2、《FFXI》限定版）

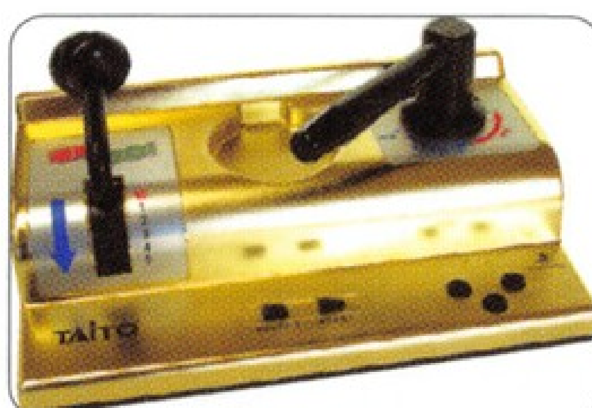

■键盘（PS2、USB）


■键盘（PS2、P2 Commander ~ Standard Edition）


■键盘战斗控制器（mini）


■街机摇杆（VR战士4版）


■麦克风控制器


■金色的《电车GO！》控制器


■罗技的PS2手柄

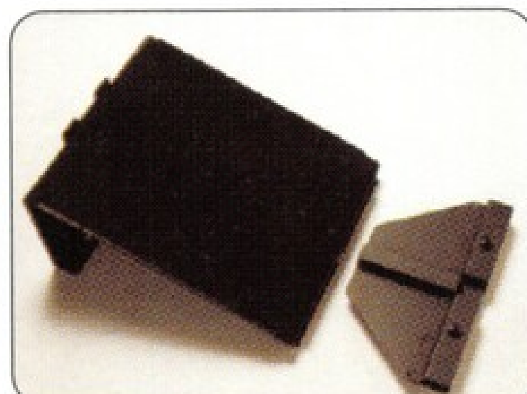

■《GT4》模拟驾驶训练控制器


■模拟驾驶训练座椅


■《GT4》模拟驾驶控制器套装


■模拟飞行控制器


■REAL A–STICK PRO


■模拟训练调校装置（GT）


■《GT4》模拟驾驶控制器


■模拟训练控制器（Multi Train Controller）


■片手手柄


■新型分离手柄（海蓝色）


■新型分离手柄（黑色）

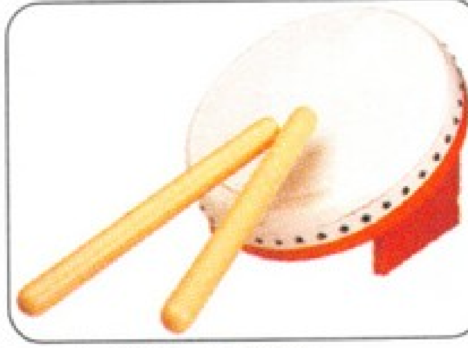
其它周边设备 Others

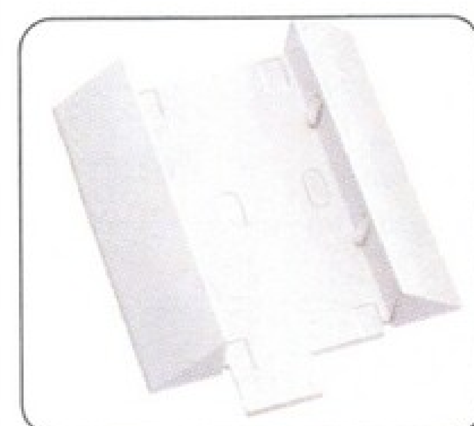

■手柄键盘一体游戏控制器


■透明黑手柄



■音乐游戏控制器(BeatMania 2 DX)


■太鼓达人的鼓


■立座（纵置、外付型、陶瓷白）

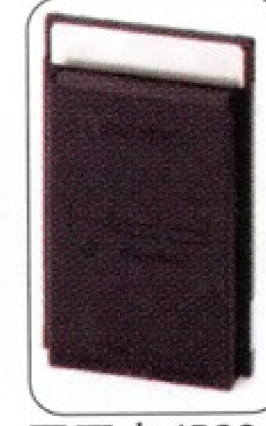

■立座（纵置、外付型、真夜黑）

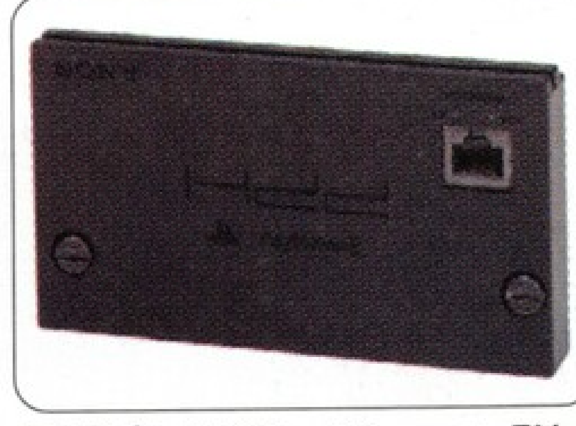

■立座（纵置、纯白）


■立座（纵置、荧光蓝）


■立座（纵置、樱花粉）


■立座（纵置）


■网卡(PS2、Ethernet PC CARD 类型)

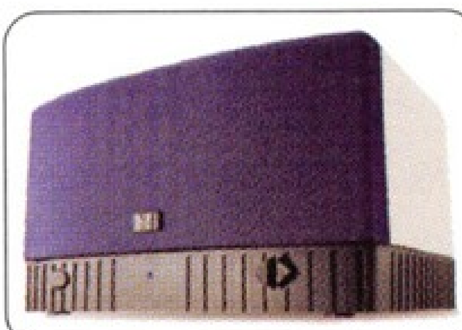

■网卡（PS2、Ethernet EX–PANSION BAY 类型)）

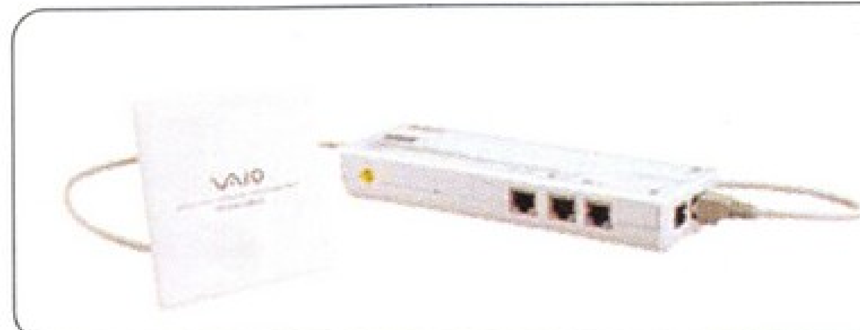


■BB Unit 流览器（Version 0.32）


■业务用耳机


■专用鼓槌（太鼓之达人）


■音响（beat shock 白色）


■无线 BB UNIT

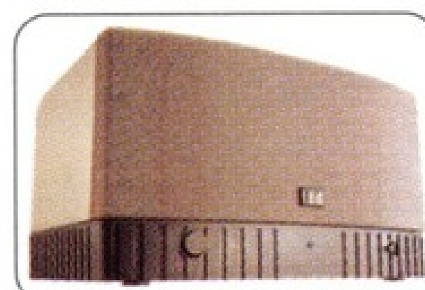

■未知设备 1


■EyeToy TM（PS2、USB）


■硬盘（PS2、外付型 40GB）

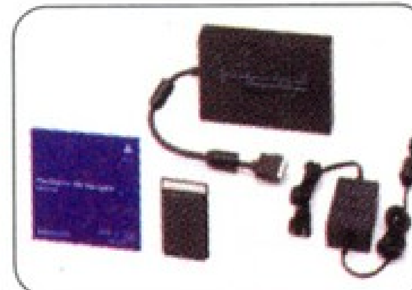

■DDR 跳舞毯


■FFX–2 双枪


■3D 环回立体声


■BB UNIT（PS2、EXPANSION BAY 类型 40GB）

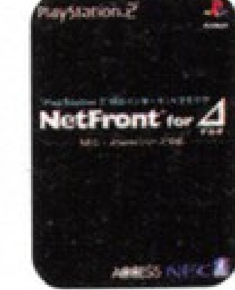

■DVD遥控器（PS2）


■BB UNIT（PS2、外付型 40GB）


■DVD 遥控器（PS2 TypeII）

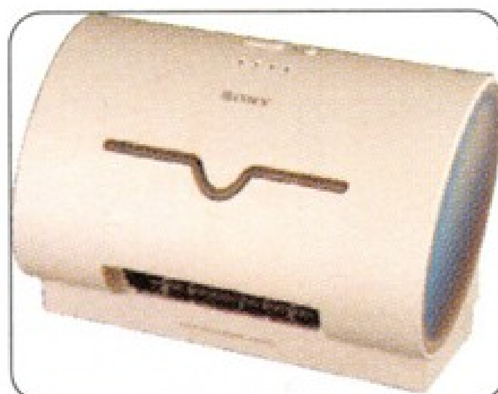

■硬盘（PS2、EXPANSION BAY 类型 40GB）


■无线 BB UNIT converter



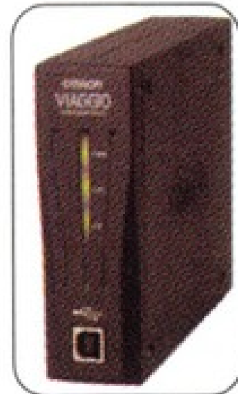
■NetFront


■彩色打印机 PM–A700

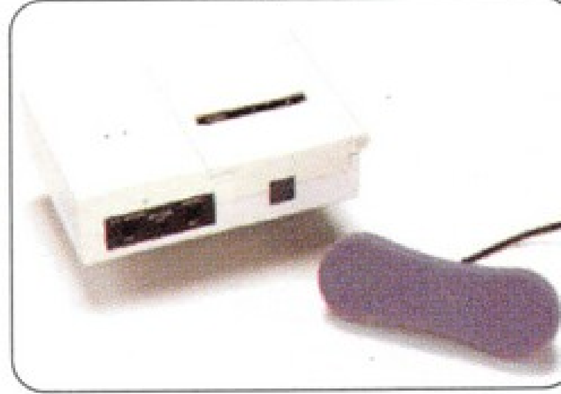

■连接 PS2 的打印机


■麦克风(卡拉 OK 等音乐游戏用、PS2)


■特制红色 Modem


■PSII Mo–dem


■彩色打印机（E–100）


■5.1 声道控制器

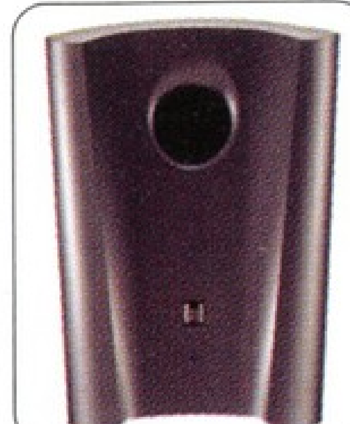

■彩色打印机 PM–A870


■麦克风（卡拉 OK 等音乐游戏用）


■数码彩色打印机（Sony、DPP–EX7）


■REO FINAL FANTASY X–2 Limited Box


■耳麦（ASCII MIC USB Type HS）


■低音炮


■耳麦（USB）


■PRIVATE BASE 专用 电视接收机


■金字塔型音响床（PM300）

经典限定版鉴赏

不知道什么时候开始限定版这个东西开始流行起来的，具体的起源、时间我们也无法去考证，只知道在游戏业界这可是个常见的玩意。就笔者而言，见得最早的限定版就是表哥拿回来的那些数不清的日式恋爱PC游戏的大盒子，只知道里面会多出一些东西来，有时是一个人偶，有时是一个布袋，至于CD之流那已是司空见惯。后来才知道，恋爱游戏的限定版在日本是屡见不鲜的，有的厂商甚至就是靠卖限定版维生。这时才发现，在日本人那严肃古板、面带不明含义的微笑下，是一颗多么精明的商业头脑。到后来，限定版所附带的东西不再是简单的人偶、CD，设定画集、时钟、项链、手机链等相继出现。虽然价格在不断涨，但里面的东西除了限定版在其他地方是买不到的，这种焦虑的心情无时不刻都在折磨着玩家，于是只好乖乖从钱”中掏出钞票，而商家则满脸堆笑着在那里数钱。自从PS家族诞生以来，已经经历了10年的风风雨雨，而限定版家族也愈发愈鼎盛，就让我们来看看，在这10年中有哪些限定版给人留下了深刻的印象吧！

战国无双

珍贵度 ★★☆

发售于2004年2月11日，包括游戏本体一份，一本游戏人物画集，一张音乐CD，一套人物卡片，一个真田幸村的人偶。



综述

相隔《真·三国无双3》一年之后光荣以日本战国为题材推出的《无双》作品，相反《真·三国无双3》，本作也推出了限定版。但相对自己的前辈而言，《战国无双》就显得要小气一些，虽然有一个比较大的人偶，但喜欢他的人毕竟有限。虽然才推出的时候价格曾炒到千元以上，但不出一个月就降到了六百多。

王国之心 最终混合版

珍贵度 ★★★★☆

发售于2002年2月27日，包括游戏本体一份，一套以海报为原画的台历，一张大贴纸，三个徽章，一个索拉的人偶。



综述

朴素但不失有吸引眼球的限定版，价格也不贵，只有8800日元，算对得起玩家了。比起《FF》、《DQ》动不动就7800、8800，这只能算是“温柔一刀”。不过索拉的人偶不怎么可爱，三个徽章看上去还不错，总之还算不过不失吧。

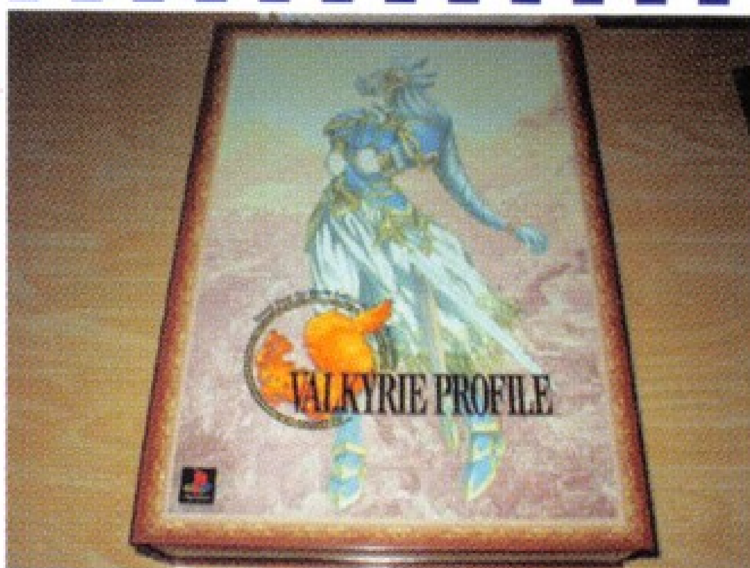
女神侧身像

珍贵度 ★★★★★

发售于1999年12月22日，包括游戏本体一份，一块怀表，一份年历，一本精美画册。

综述

PS上的限定版在国内是非常罕见的，当时国内游戏市场还不发达，对这方面的了解也不够，所以都是在多年之后花高价钱买下。虽然该限定版所附带的东西并不是很好，但由于游戏在国内人气超高，所以很多玩家都以能够拥有这款游戏的初回限定版为荣。其实那本精美的画册已经值回了票价，里面精美的CG完全诠释了游戏那优美神圣的世界。











潜龙谍影

珍贵度 ★★★★★

发售于1998年9月3日，包括游戏本体一份，一张"《MG》系列"音乐CD，一个狗牌、一本画集和一件T恤。

潜龙谍影2 自由之子

珍贵度 ★★★☆

发售于2001年11月29日，包括游戏本体一份，一张特典DVD，一本画集和一个合金涂装版的Snake。

潜龙谍影3 食蛇者

珍贵度 ★★★

发售于2004年12月16日，包括游戏本体一份，一本400页的事典，一本画集，一张特典DVD以及一个1：144涂装版的Shagohod。



潜龙谍影　潜龙谍影 自由之子　潜龙谍影 食蛇者

综述

纵观《潜龙谍影》这三作，显然限定版内容最少的就是《潜龙谍影2 自由之子》，这款限定版在中国曾经炒到了千元以上，而《潜龙谍影3 食蛇者》本来价位就较高，千元以上是很平常的事，至于第一作《潜龙谍影的限定版那就很难搞到了，有钱无货是常有的事。三款限定版中最珍贵的想必是那本开发秘话的书以及那张游戏制作DVD了，大家可以在里面看到一些游戏背后的故事，对整个游戏有更多的了解。

真·三国无双3

珍贵度 ★★★☆

发售于2003年2月27日，包括游戏本体一份，一张包含《真·三国无双2》和《真·三国无双2 猛将传》最强记录的CD，一本全人物画集，一本《三国志英杰个人资料》，一套《三国志》广播剧，一套人物卡片，一幅扑克牌，一张印有游戏LOGO的硬纸。台湾行货版没有了《三国志英杰个人资料》和《三国志》广播剧，取代它们的是一件印有游戏LOGO的T恤。



综述

在《真·三国无双2》和《真·三国无双2 猛将传》一共销售了100万套后，《真·三国无双》正式成为了光荣公司的镇社之宝，因此3代的推出也没有以前那么寒碜了，本限定版继承了光荣一贯的大手笔，其所含内容素质之高令人叹为观止，光是由原画画师著名插画家諏访部宽幸精心绘制的全人物画集就足以让这款限定版物超所值。除此之外，卡片、扑克的印刷精美，《三国志英杰个人资料》内容翔实还富有许多珍贵的原画，最强记录的CD让许多玩家能够更好地体会前作，广播剧也让无数恋声癖兴奋异常。如果评选迄今为止最精美、最有值价的限定版，那本款《真·三国无双3》限定版绝对可以拔得头筹。

街头霸王III 三度冲击

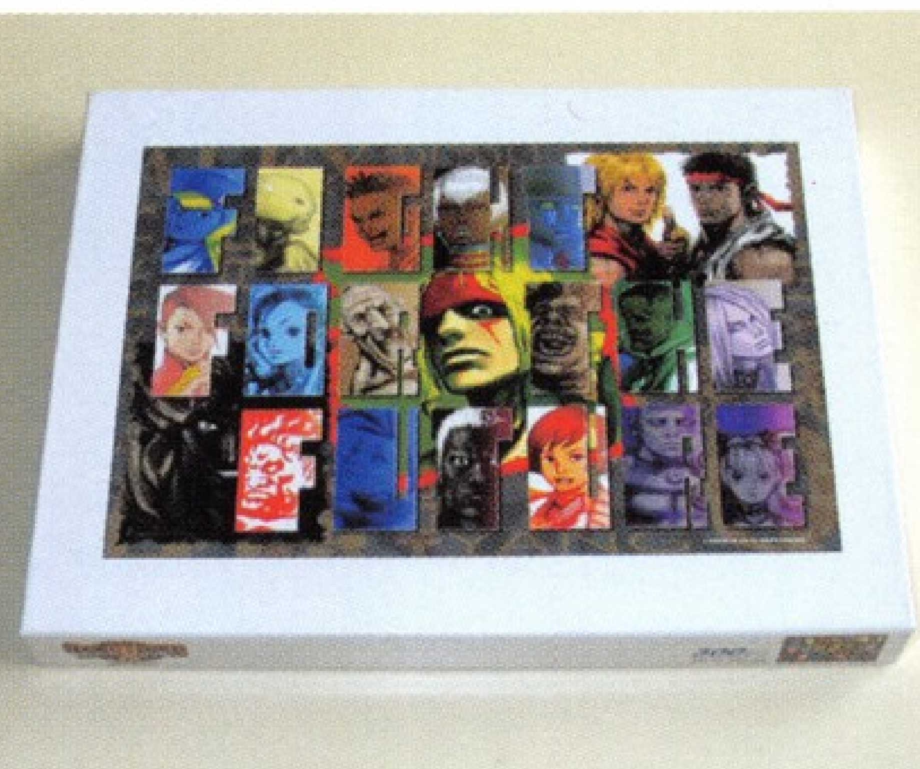
珍贵度 ★★★☆

发售于2004年7月22日，包括游戏本体一份，一张特别影像DVD，一盒角色拼图、一本《GAMEST MOOK Vol.196 REPETITION STEP/Forget-basic-not》(内附人物设定、原画以及角色出招表和招式性能解析)。

综述

相当具有纪念意义的一个限定版，特别影像DVD里不仅有影像攻略还有日本斗剧比赛的精彩内容，而那本书中则是详细到小数点后的完全攻略。人物拼图很有意思，要想拼好还要花一番脑筋呢。







永恒传说

珍贵度 ★★★★☆

发售于2000年11月30日，包括游戏本体一份，四名主角和库奇的钥匙扣，橘色带有游戏LOGO的吊扣，库奇状的时钟，大幅海报一张。



综述

PS时代的限定版在当时的国内都很难弄到，此款《永恒传说》也不例外。5个钥匙扣都是Q版人物，非常可爱，而库奇的时钟也会让人爱不释手。

心跳回忆3 在约定的地方

珍贵度 ★★★☆

发售于2201年12月20日，包括游戏本体一份，别册《Moegino Watcher》（内有女孩介绍与制作人访谈），一张游戏特别音乐CD，6名游戏中的女孩的Q版人偶，一个精制的小袋子。

综述

内容相当丰富的限定版，而且价格还不到8800日元，完全是物美价廉的典范。精制的小袋子用黄色的尼龙制成，很有光泽。6个人偶真是太可爱了，将它们一字摆开，看到这么多女孩子，是不是有种被幸福包围的感觉呢？此时你的心中一定在呼喊纯爱最高吧？



最终幻想Ⅰ·Ⅱ 限定套装

珍贵度 ★★★★

发售于2002年10月31日，包括游戏本体一份（《Ⅰ》、《Ⅱ》分为两CD），赤魔道士、战士、黑魔道士三个人偶，并采用特殊包装。

综述

《最终幻想》作为Square Enix的招牌游戏在出限定版的时候一定不会马虎，本作可以说是复刻平台最多的游戏，WSC、PS、GBA上都能看到它的身影，而这两作《最终幻想》也是Square Enix复刻次数最多的游戏。两张Disc的碟面都经过了重新设计，天野喜孝大师绘制的原创精美碟面为该游戏增色不少。三个人偶做得也非常可爱，顺带一提的是，Square Enix与日本知名游戏杂志《FAMI通》一起搞了一个纪念发售活动，进行了一次问卷调查，参与调查的玩家都可能得到限定的黑金色版的三个人偶，也许这才是这个限定版最珍贵的东西吧。





异度传说 一章 力之意志

珍贵度 ★★★★

发售于 2002 年 2 月 28 日，包含游戏本体一份，一个 KOS-MOS 的人偶，一本设定资料集，一个 Vector 公司标记的钥匙扣，一本印有 Vector 公司标记的文件夹。

综述

这个限定版的出现掀起了国内限定版价格提升的高超，当年1800元人民币的报价至今还有深刻的印象。也许是前作《异度装甲》太火的缘故，也让商人们看到了绝佳的商机。该限定版KOS-MOS的做工不是太好，严格地说还有点粗糙，但设定集的魅力实在太大了，原创的大图更是让FANS大呼过瘾，真不愧为是“神作”啊！





异度传说 二章 善恶的彼岸

珍贵度 ★★★☆

发售于 2004 年 6 月 24 日，包括游戏本体一份，KOS-MOS专用Tab Bike模型一个，KOS-MOS人偶两个（一个站姿，一个坐姿），武器（枪、锤、剑），Tab Bike模型台座一个，KOS-MOS 台座一个，一本设定资料画集。

综述

该限定版的人偶只能用一个“丑”字来形容，木纳的表情，粗糙的做工，简直有辱《异度传说》的盛名。画集上的画也是到处能见到的，不过就是图大了点、精细了一点而已，当然，原创的画还是有的，但数量太少了。相比KOS-MOS的人偶，那辆Tab Bike倒还说得过去，而且很有重量感，全金属制造的果然不一样。

荒野兵器进化版

珍贵度 ★★★

发售于 2002 年 3 月 14 日，包括游戏本体一份，女主角的人偶一个，项链一根，皮质小挎包一个，手机链一根。

综述

整个限定版给人一种很朴素的感觉，皮质的小挎包很有质感，而且上面的花纹刻画得也很细致，女主角人偶的涂装还算可以，但仔细一看还是会发现人偶做得不是太精细。该限定版最漂亮的应该就是它的封面包装了，夕阳、戈壁、持枪的少女，将游戏的氛围烘托得淋漓尽致很有美国西部的感觉。



影之心 2

珍贵度 ★★☆

发售于 2004 年 2 月 19 日，包括游戏本体一份，特典 DVD 一张，两个审判之轮的原判，一根男主人公威尔的母亲留给他的项链。

综述

比较常见的限定版，但由于该游戏在国内的受关注程度，所以属于那种“过了这个村，就没这个店”的类型。如果喜欢，看到了就买吧，要不后悔就来不及了。特典DVD中的专有CG以及主题歌《月恋花》的MV非常具有观赏价值，而主角们参与的乐曲MV更是让人忍俊不禁。



△ PS/PS2 ○ 平面广告 × 艺术欣赏 □



Adoration(崇拜)

■发布地　　法国
■广告产品　　Sony PlayStation品牌形象广告
■广告发布日　　1999年

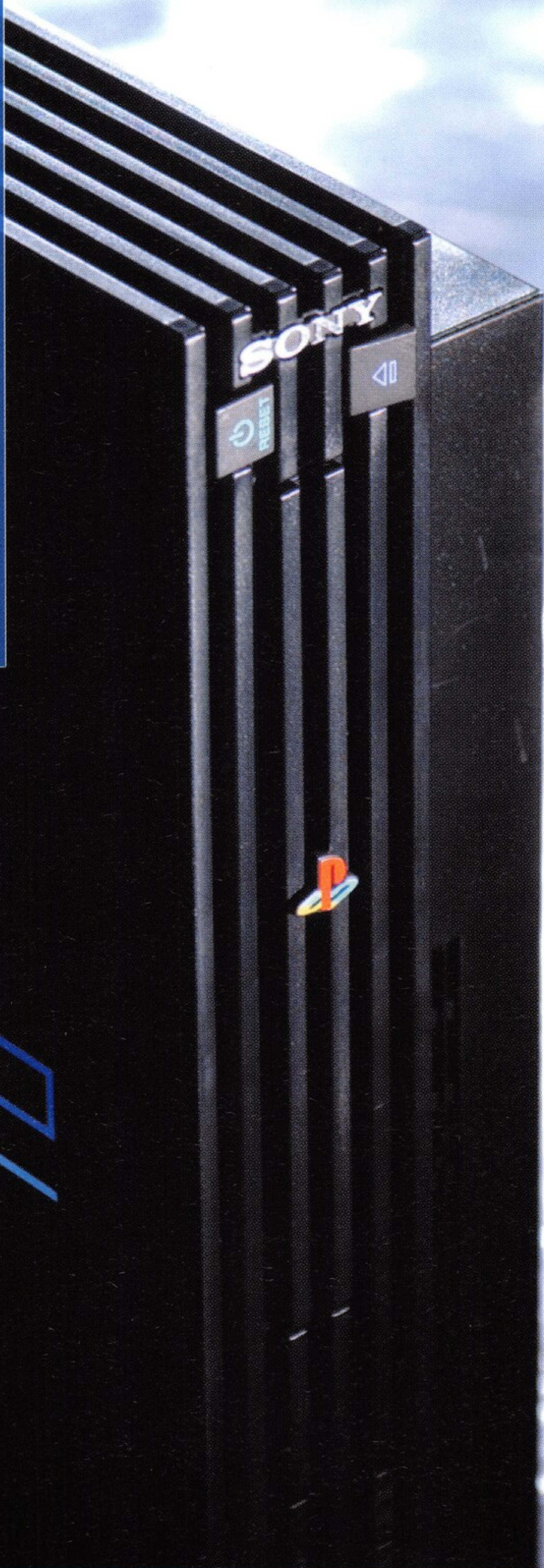
小 薄 轻

■发布地　　日本
■广告产品　　PlayStation 2 70000型广告
■发布日期　　2004年

PlayStation2诞生物语

继承了最强基因的超强游戏主机

一个早已决定好的胜负，在这个世界上是不存在的。父母即便有多么出色，但谁也无法保证孩子会与他们一样取得相同的成就。这个故事的主人公毫无疑问是个天才，但他的孩子却完全凌驾在了他之上。这，就是PlayStation2。他将最强的基因升华到了一个更高的高度，他是一个建立游戏王道的绝世主机，就让我们一起来看看他是如何诞生的吧。



天才硬件的后继机

日本的媒体其实是很冷酷的，可以说是铁假面。就算事实具有多大的革命性和冲击性，即使内心有多惊讶，他们都不会从表面相上显露出来。这也许就是作为一名日本记者的悲哀，有许多记者长年出席各种与游戏相关的发布会，但能记住自己拍手叫好的情景却是非常罕见。但即便是如此冷酷的日本报道界，有一次他们是一起站起来齐声拍手叫好。

1999年3月2日，在东京国际议事厅的讲台上，一个身材并不高大的男人笑得像一个孩子一样，这个人就是当时索尼电脑娱乐（SCE）的副社长久多良木健（现在的职位是同社社长兼CEO），他向业界人士发表了激昂的宣言："当我想到电脑娱乐未来的前景时，我觉得有必要有一个性能凌驾于电脑以及工作站的硬件，那就是次世代的PlayStation！"久多良木健先生所发表的内容，在当时具有相当大的冲击性。具有与超级电脑相同演算能力的新开发的CUP"Emotion Engine（情感引擎）"、每秒7500万多边形的图像引擎、绘图合成器（Graphics Synthesizer）、媒体采用具有更有前景的DVD。无视记者们的骚动，久多良木健又发表了更加具有冲击力的发言："次世代PlayStation将向下兼容PlayStation的游戏！"就在这一刹那，高傲的媒体仿佛回到了好奇心旺盛的孩童时代，他们一个个站了起来，向台上的久多良木健拍手喝彩，而久多良木健脸上那无邪的笑容也久久没有消失。

×××

从90年代中期开始的游戏业界，毫无疑问地说是"PlayStation时代"，就像当年的Famicon（FC）和Super Famicon（SFC）一样，君临业界的定点，并且当仁不让地将这个位置牢牢抓在了自己的手中。当年的"游戏菜鸟"，却凭借着对时代需求的过人嗅觉，现在已经爬上了业界第一的宝座。

PlayStation是一个让制作人怎么吃也吃不饱、怎么也不能满足他们需求的杰出主机。PlayStation的3D运算能力是当时所有主机中最强的，这吸引了一些很有头脑的游戏制作人，成为了他们争先恐后展示最新画面的肥沃土壤。

PlayStation是诞生在主机群立的游戏战国时代的天才。但这个天才后继有人吗？有必要开发次世代的主机吗？如果索尼电脑娱乐的成员们满足现状骄傲自满的话，这个故事也许就不会发生了。SCE虽然已经位于业界的顶峰，但是他们还没有放弃自己挑战者的身分，次世代PlayStation的开发工作早在1994年12月PlasyStation发售之时就已经开始着手进行了。

走在时代的最先端！

主机从发售的那一瞬间开始就已经算是旧货了。游戏业界的技术水平是日新月异，尤其是在PlayStation发售的90年代中期，可谓硬件大战最激烈的时期，各个厂商都为了扳倒对手而在技术开发上注入了大量的心血。那是一个完全不知道哪个主机谁胜谁负的混沌时代，在这种混乱的局势中，以久多良木健为中心的次世代PlayStation开发计划在绝对保密的情况下开始了。

计划当然是由"反复思考"开始的，当然，这也可以说是"推敲"。在这个阶段中，一开始当然是提出"既然是次世代，那我希望这么做"这种近乎幻想的构思，而为了实现这些幻想，需要什么样的半导体、需要建立什么样的架构（Architecture）（注1）诸如此类的讨论在以久多良木健为中心的技术开发人员之间不断进行着。

在开发次世代PlayStation时，久多良木健从一开始就坚持"具有与PlayStation的互换性"，并提出"一定要实现向下兼容，因此，我们必须从LSI（注2）以及基本构架的开发水平起就坚持这个原则才行"这样的要求。但从成本上讲，并不是单纯地让两个系统互相切换这么简单，不管是硬件还是软件，开发人员都对此问题进行了无数次的激烈讨论。

为了实现久多良木健这位绝代制作人的梦想，次世代的电脑芯片"情感引擎"与"绘图合成器"就这样诞生了。久多良木健认为，必须在游戏开发者的需求达到临界点之前提供给他们新的引擎。在看到万众期待的《最终幻想Ⅶ》（FINAL FANTASY Ⅶ）（注3）那令人惊叹画面之后，久多良木健反而感受到走在时代先端的PlayStation已经无法满足游戏制作人的需求，次世代PlayStation的开发刻不容缓！

×××

在开发次世代PlayStation的心脏——两颗LSI的时候，从久多良木健到下面的开发人员所接到的指示就只有一个——走在时代的最先端！这并不是说游戏功能，而是说要以制造出领先全世界半导体发展的顶尖产品为目标。数年后的开发技术会达到怎样一个水平、设计工作该如何进行，开发小组从半导体的未来到把相关技术运用在游戏上的便利性做了极为深入的研究。这，就是"Emotion Engine"与"Graphics Synthesizer"开发时的主旨。

CPU和绘图引擎毫无疑问是一个主机的心脏，没有完成这两样东西，就算是演示画面也

PS2 主机颜色变化的历史

海洋蓝

2002年7月18日发售

这个颜色与8月1日发售的禅黑一共限定发售50万台，价格是30000日元。与通常的PlayStation2所持有的那种厚重感不同，主机外壳采用的是透明材料。两种颜色都深受好评，成为了2002年夏季的畅销产品。而在这次成功的刺激下，许多季节限定的PlayStation2在以后也相继登场了。



主机外壳采用的是透明的蓝色，与之前给人的感觉完全不一样，有种晶莹剔透的感觉。

做不出来。也就是说，在1999年3月公布大量演示画面时，这两颗芯片的制作工作已经完成了。这么突然的确让人难以置信，但这的确是不得不让人相信的事实。

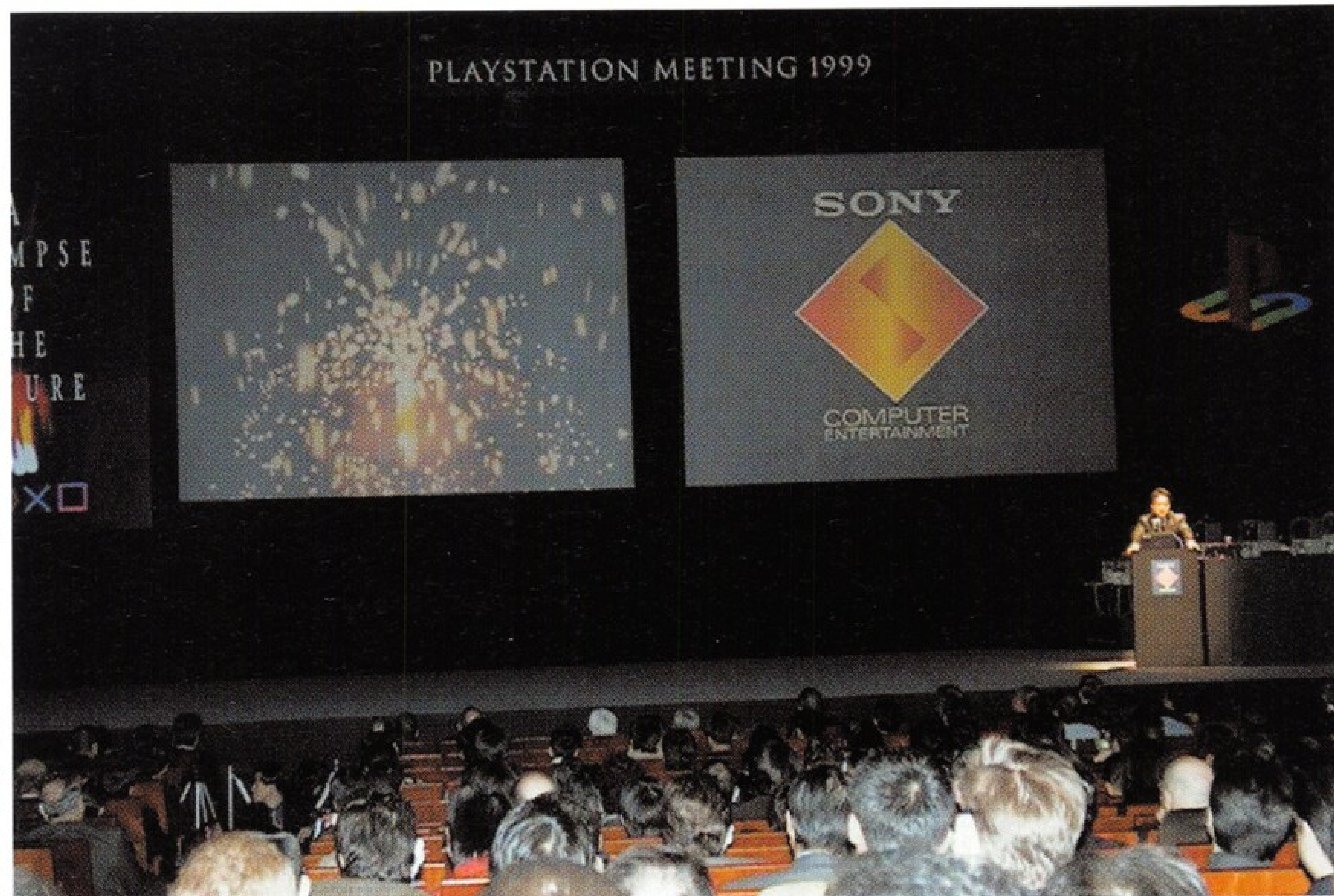
“我们在98年的夏天首次完成了绘图合成芯片的试作品，这么复杂的芯片，当然是经过了无数次的测试，已经接近完成品了，这颗最初的芯片也毫无问题地运作了起来。所说这是在全体工作人员共同努力的接过，不过说实在的，我真有种‘真是老天保佑’的感觉。托大家的福，开发也很顺利地进行下去了。”（首席工程师田中正善语）

久多良木健经常给田中正善这么说道：“芯片的开发决不允许失败，制作时绝对不要抱有‘做到这种程度就够了’这样的想法。我们要采取所有手段，做到‘只有这个才是我们的目标’的答案出来为止。”就这样，两颗LSI就完成了。与早于次世代PlayStation公布一天的最新电脑芯片相比，这两颗芯片在绘图上具有压倒性的优势。

“如果当时我们稍微妥协一下的话，也许就会输掉。现在想起来，我的背还直冒冷汗呢。”田中笑着如是说道。

再小一点！还要再小一点！

前面说了这么多，我们已经了解到次世代PlayStation的能力是相当惊人的。但与这么强的机能相对应的是，半导体的发热量也不是盖的，而且主机所消耗的电力也一定会远大于当时一般游戏主机的标准。在试作阶段中，就算把所有半导体都组合起来，但软件实际跑起来如何，是否顺畅，谁也不知道，因此必须在主机中加入保险用的组件才行。在加载了散热装置、电力供给装置以及保险部件后，完成试作机则变成了一个巨大的家伙。装在半导体等内部零件的“印刷基板”必须要两块，这在设计部引起了巨大的骚动。担任主机设计的三浦和夫回忆起当时的情形时说：“必须用到两款印刷基板是一件很严重的事情，这样一来不仅成本会增加，而且主机的体积将不能再小了，因此非常头疼。”



1999年3月2日，PlayStation的次世代主机终于发表，公开的影像效果与当时现役主机上影像的效果完全不在一个档次上，让会场的记者目瞪口呆。

但即便如此，设计部不管怎么缩小体积，但都是在重复试行错误。这样导致的接过是，到98年秋正式拿出的原型机。由于里面还是装载了两款基板，所以比最后推出的成品机相比在长宽高上都长了20厘米。不过就算这样，设计部仍然对自己能够做出这样的改进很是赞叹“没想到可以缩小到这种程度。”从这一点我们可以看出，最初技术人员所构想的次世代PlayStation是非常巨大的。

但试作机永远都只是试作机，不过是走向完成品的跳板罢了。至此之后，久多良木、三浦以及索尼高级工业设计师后藤祯佑关于各自所坚持的理念的攻防战拉开了序幕。

×××

1999年3月2日，以媒体记者为首的游戏业界相关人员集中在了位于东京有乐町的东京国际议事厅，大幅标语“PlayStation Meeting 1999”挂在厅内。正如本篇文章开始所写的那样，次世代PlayStation的传说正式开始。

会场中发表的硬件规格简直让人难以相信它的真实性，而且SCE证明了这些规格绝不是什么纸上谈兵，他们毫不保留地公开了“情感引擎”以及“绘图合成器”所描绘出的精美影像（注4）。被微风轻拂泛起微波的湖面、能够感到热量的美丽花火，而且这些影像并不只是看上去漂亮那么简单，所有的影像都以互动的方式操作，在场的相关人士无不为之动容。当年在PlayStation上只有在播片时才能看到的高素质CG，现在用即时演算就能达到了。这次发表会向游戏玩家完全展现了“科技发展永无止境”这句话的真谛，同时让这次发表会在游戏历史上名留青史。

当久多良木健在国际议事厅向世界发表令人震惊的消息时，硬件的开发工作并没有停止。随着开发工作的向世人曝光，开发现场的工作人员也承受着比以前更重的压力。由于硬件的规格已经发表，开发人员就必须将能够将其实现的装备整合在一个小小的盒子里。在设计人员所要求的设计方案中，真的有一个方案

用语解说

注1：架构（Architecture）
指构成硬件主体的系统、特性、特征的集合，一部游戏机的主体部分。

注2：LSI
Large Scale Integration的简称，指大型集成电路，这种电路是在一颗半导体芯片上集合了1000～10万个素子。

注3：《最终幻想Ⅶ》（FINAL FANTASY Ⅶ）
Square（现Square Enix）发售的具有代表性的PlayStation软件。1996年1月31日，Square宣布加入PlayStation阵营，而该游戏就在开发游戏的名单内。该消息发表1年后，1997年1月31日《最终幻想Ⅶ》发售。通过Digicube在1996年11月正式开始的便利店流通机制，该游戏创下了令人震惊的销售量，游戏那具有颠覆电视游戏常识的压倒性高素质画面以及世界观充分证明了PlayStation所具有的巨大潜力，宣告了家用游戏软件的开发已经进入了一个新的时代，是一款传说之作。

注4：他们毫不保留地公开了“情感引擎”以及“绘图合成器”所描绘出的精美影像
在东京国际议事厅召开的次世代PlayStation发表会中公布的消息可以说惊奇不断，Square、Namco、From Software以及SCE四家厂商分别公开了在次世代PlayStation上制作的游戏的演示画面。Square的《最终幻想Ⅷ》，Namco的《铁拳3》，这两款游戏的原CG画面在次世代PlayStation上以即时演算的方式出现，成为了话题之作。同时，SCE也公开了《GT赛车》的演示画面。

能够很好地将这些东西收入其中么？从此时开始，三浦先生所说的“迄今为止最忙的一年”开始了。

×××

后藤祯佑是索尼值得骄傲的顶级工业设计师，初代PlayStation以及其手柄、PSone、PlayStation2和2004年11月3日发售的新型PlayStation2都是他设计的作品。

当后藤这位顶级设计师在设计次世代PlayStation的时候，他最讲究的部分是什么呢？在次世代PlayStation的外观公布的时候，他曾说道：“我最坚持的就是简洁。”

初代PlayStation的设计在世界上颇受赞赏，虽然只是一个长方形再加上三个圆，像这种就连小孩子都能画出来的东西却能组合出如此简洁而每秒的造型。因此后藤决定次世代PlayStation要有与它匹敌的简洁性以及冲击性，而他想到的方案就是“将大盒子和小盒子结合起来”。

将一大一小的盒子像搭积木一样叠起来，这样就会给人一种主机本体很薄很小巧的感觉。另外，在大盒子里装上散热片以及做出让人看上去觉得很有高性能感的5条沟槽。通过这些沟槽与记忆卡插槽、手柄插槽的一体化，让本体看起来更简洁。

当然，这些话说起来简单，但实际设计效果达到要求却过了相当长的一段时间。经过一次又一次的反复设计，到久多良木健最后终于认可已经经过了一年的时间，就像是产前的阵痛一样。

其名为——“PlayStation2”

1999年7月，自首次公布以来一直还是犹抱琵琶半遮面的次世代PlayStation终于得到了意料之外的声援，光荣（注5）宣布将在其上推出《决战》！在发表时，光荣的SHIBUSAWA KOU制作人说道：“知道了次世代PlayStation那压倒性的表现能力之后，我终于可以实现20年来的游戏梦想了。”对于主机的开发人员而言，这也许是至高无上的赞赏吧。



2002年，为了纪念在环境保护方面得到的表彰，在SCE本社展出了PlayStation2，其紧密排列的内部零件完全符合环保的要求。

之后，在光荣发表会的两个月后，即同年的9月13日，业界的相关人士接到了SCE将在东京全日空旅店举行发表会的邀请函。虽然在邀请函中并没有写相关的详细内容，但大家都认为“一定是关于次世代PlayStation详细情况的发表。”而事实也的确如此。

至今还有人记得当时在全日空旅店发表次世代主机名称（注6）的情景，当已经成为SCE社长的久多良木健先生大声宣布“次世代PlayStation的名称是PlayStation2”时，场内的记者们发出了爆笑，紧接着就是如雷鸣般的掌声，此时他们的笑容仿佛是在说“果然是用这个名字啊”，而鼓掌则是对SCE沿用了PlayStation这个名字的赞赏。PlayStation这个名字曾经面临被撤换的危险，因为索尼的创始人盛田昭夫说“这个名字中有‘舍弃’（因为PlayStation这个单词中有部分发音跟日语里的“舍弃”同音），听起来不吉利，是不是该换一个？”但现在这个名字已经成为了一个完全独立的名号，甚至成为了继“Famicon”之后游戏机的新代名词，所以久多良木健是不会舍弃的。

顺带提一下，在SCE设内，有一部分人是在发表前一个礼拜才知道主机的正式名称以及造型的。当然，在这样的情况下，SCE的广报部和宣传部陷入了一片骚乱之中。

“照理说我们这个时候应该开始准备发表会用的资料以及图片素材，当然，主机造型也应该知道了。但是到发表前夕，我们连主机叫什么名字都不知道，所以当媒体们说‘你们是故意隐瞒吧’的时候真的觉得很难过（笑）。”（SCEJ宣传部部长细谷惠语）

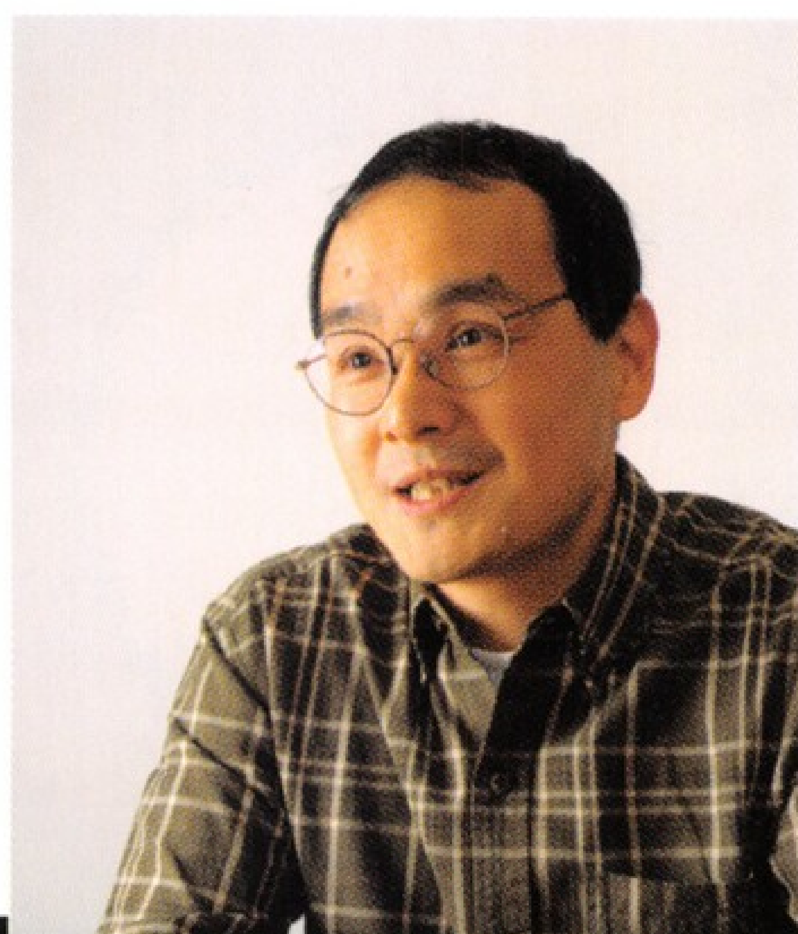
说起两部PlayStation崛起时的巨大差别，估计就是这种“受瞩目程度”吧。PlayStation发表的时候，SCE作为游戏业界的新手，知名



Sony Computer Entertainment
宣传部部长
细谷 惠
HOSOYA MEGUMI



Sony Computer Entertainment
设计生产总部长兼资材部部长
三浦和夫
MIURA KAZUO



Sony Computer Entertainment
SCEJ制作技术部首席工程师
田中正善
TANAKA MASAYOSHI



Square Enix的《最终幻想X》的全球累计销售量已经超过了440万份，在游戏软件大卖的同时也对主机的销售起到了很好的推进作用。

2001年1月发售的《鬼武者》是PlayStation2上第一个突破100万销量的游戏。游戏主角的造型启用了著名演员金城武，因此备受关注，而续作也创下了热销的记录。





在PlayStation2上取得长足进步的游戏制造商非光荣莫属，该社的《真·三国无双2》在玩家的口耳相传下创下了长期销售的记录，成为了PlayStation2的代表系列之一。

度几乎为零。当时为了让更多的人知道PlayStation这部主机的存在，宣传部的人员可以说几乎跑遍了所有媒体以及贩卖店，为了打响这个名字的知名度，宣传人员倾注了大量的心血。但那些把PlayStation并不当回事的人不是一次两次地说“这是索尼的Famicon吧？”

但是，PlayStation2就不一样了，在发售前进行的调查中，人们对于PlayStation2的认识率达到了9成以上，连一般的大众媒体也对它特别优待。从这一点我们可以看到初代PlayStation有多么深入人心，因此SCE不管是开发部门还是宣传部门，所有的人都抱有“一定不能辜负期待它的人”这样一个信念。

9月13日的发表会结束后，SCE的社员并没有休息，因为4天后的9月17日就要开始举行1999年的秋季东京游戏展了（注7），而PlayStation2将会在游戏展上提供实机试玩。因为受瞩目程度不是一般的高，所以担当运营东京游戏展的部门相当辛苦。

由于现场的保安人员被严格要求“如果发现没有佩带出展厂商证件的人必须立即进行盘问”，所以当保安人员看到一个人正肆无忌惮地拍着PlayStation2的照片时，对其进行了严重的警告，但愉快地拍着照的这个人并不是别人，正是久多良木健本人，当时SCE在场的相关人士立即阻止了保安人员。

虽然发生了这么让人啼笑皆非的事件，但从整体而言，99年秋的东京游戏展获得了巨大反响，去SCE展台的人简直堆积成山。由于挤在一起的玩家实在太多，所以工作人员不得不通过广播向大家提出“因为有危险，请大家不要站在原地不动”的警告。而当时在现场指挥的SCE宣传部人员安达公平回想当时的情景时，颇有感慨地说道：

“来参观的人实在太多，根本就没有机会停下来仔细观看，因为如果有人停下来看的话

注5：光荣
第一家表示将制作PlayStation2游戏软件的厂商，在10月28日举行的发表会上，光荣公布了将会为PlayStation2开发游戏。

注6：发表次世代主机名称
在全日空旅店举行的发表会不仅包括了次世代PlayStation的名称，还公开了许多情报。比如PlayStation2的价格是39800日元，发售日是2000年3月4日以及主机本体的外观，除此之外还公开了对应的12个软件。

注7：99年秋的东京游戏展了
PlayStation2向一般公众公开的时间就是99年东京游戏展秋，Namco的《铁拳 TAG TOURNAMENT》以及SCE的《暗云》已经提供试玩了。另外，PlayStation的《勇者斗恶龙Ⅶ》以及Dreamcast的《莎木》也已经可以试玩了。

PS2 主机颜色变化的历史

樱色

2003年2月20日发售

为了纪念PlayStation2全球出货5000万台而在2003年春季发售的限定色主机，限定色主机的颜色一共3种。2月13日发售的是银色，2月20日发售的是樱色以及水色，价格是25000日元。其粉色系的色调深受玩家好评，并且还出现了供不应求的现象。而人气最高的樱色还在2004年3月进行了再版。很大作用。



带有春天气息的樱色是前所未有的类型，并且在开拓女性市场上起到了。



就有可能发生危险。不过大屏幕上不断播放着游戏的影像，所以参观者们应该还是能感受到主机以及游戏那强大的表现能力的。也许这就是‘画面的威力’吧，总而言之，当时展示的画面影像的素质已经大大超过了一般大众对游戏主机的看法。”

沉重的 100 万台宣言

1999 年 9 月，宣传、营业等外部部门开始忙活起来了，开发部门也渐入佳境，每天就是做出试做品然后破坏掉，破坏掉再做新的试做品。而为了让完成品越来越接近自己理想中的大小与外观，久多良木、后藤、三浦展开了以厘米为单位的攻防战。他们三人经常是边看设计蓝纸边说“我希望这里的尺寸再小 3 厘米”、“不行，这样的话这个零件会妨碍到另外几个部件的正常运行”诸如此类的论战。久多良木健对 PlayStation2 的热情是无庸置疑的，当然，后藤作为主机造型设计师也有自己的执著，而作为设计者的三浦也有自己无论如何不能让步的部分。三个人的三种想法怎样才能趋于平衡呢？三浦对当时的辛苦状况这样说道：

“所谓一个好的商品，不仅外表要好看，而且内部也要漂亮。就像画画一样，要不停地重复部件的配置。有时你会觉得‘啊，这个配置得不是太好的地方果然会让信号和空气流向变得糟糕’。就像城市规划一样，如果你走在一条乱七八糟的街上，你很快就会迷路，而且可能会绕好几个圈子。主机部件的配置跟这个是一样的道理。”

由于主机需的电力比较大，所以只要零件的配置有些微的偏差就会给处理速度和空气流向造成影响。但是，在 9 月 13 日的发表会上已经公布了 PlayStation2 的大小以及外形设计。“我们已经没有退路可言了。”虽然说这句话时三浦还面带笑容，但事实上那时设计小组的压



力是非常巨大的。

“从99年的3月开始到2000年的2月，也许是我这一生中最忙的日子。说起来我99年除夕的钟声还是在从公司到家里的的士上听到的呢，因为那天我与久多良木先生碰头，讨论到了很晚。也就是说，那个时候商品的最终形态还没有成形。”（三浦语）

这次会面的最后，久多良木先生意外地说：“好，正月我们就休息吧！”当时在场的其他工作人员听到这句话眼睛瞪得老大，但他接着又说道：“不过从2号开始就要上班。”由此可见，这个时候他们的时间已经相当紧迫了。

让设计者伤脑筋的最大因素就是久多良木在9月所公布的“2000年3月4日的发售日要达到100万台的出货量”，这也是日本游戏史上有名的“百万出货宣言”。如果单纯地计算生产时间是一个月的话，除了星期六，也就是说要在约20天左右这么短的时间里制造100万台PlayStation2，而要在一个月的时间内制造100万台这样高精度的主机，不仅是SCE，就算是索尼自身也是前所未有的事情。就算一天生产5万台，但如果在生产途中还要追加什么部件的话，那是绝不可能赶上进度的。也就是说，100万这个数字，如果没有百分百的设计完成度，是绝对达不到的。“说实话，当我听到100万台这个数字时，越来越觉得我们没有退路可言了。”三浦如是说道。当然，在这种情况下，开发人员也不可能过好新年的假期。

×××

随着2000年千禧年的来临，SCE在2000年初发表了在PlayStation2发售前的2月中旬，将举行一个玩家参与的体验会“PlayStation节2000”（注8）。他们打算在这个体验会上让玩家可以实际看到和接触到PlayStation2，亲身去感受这个次世代主机的过人之处。



2000年3月4日上午7时，在涉谷TSUTAYA的大型广告屏幕上开始进行倒计时。

这个活动的结果是很成功的，软件商给予了活动全面的支持，体验会上共有27款PlayStation2软件提供了试玩，从各个试玩区都排起了长龙来看，玩家们对PlayStation2的发售是非常期待的。

在会场上，久多良木健先生对到场的人说道：

"离PlayStation2发售只有两个星期了，对于全世界的PlayStation玩家而言，你们所期待的新世纪将会比21世纪还要更早一步到来。今天，在会场上所展出的游戏，对于我们而言也许是一小步，但我相信，这些游戏一定会走出日本让全世界的人们都臣服在它的无穷魅力之下。"

与此同时，新成立的网站"PlayStation.com（Japan）"的网上预约PlayStation2也开始了，但在开始的1分钟内就接到了10余万份的订单，所以服务器不堪重负立即瘫痪。而当时媒体采取的报道攻势也是非比寻常的，回想其当年的情景，细谷说道："与我们自己相比，PlayStation2本身的行程就已经排得满满的了，人气之高，就像是天皇巨星一般。"不过再看看过去PlayStation时代，这样的事情是根本无法想象的，PlayStation2的受欢迎程度再次得到了证明。

2000年2月底，离PlayStation2发售仅有1周的时间，以三浦为首的制作者来到了索尼木更津工厂（注9），这时主机的生产进度总算赶上了接近100万台的数量，就这样一台又一台的PlayStation2被相继搬到卡车上。"当时我的心情简直无法用语言来形容。"三浦说道，就好像是送自己的孩子出发旅行一样，做父母的心情当然是感慨万千。

在世界上最喜欢PlayStation的人

时间终于了来到了2000年3月3日，第二天就是PlayStation2的发售日，但游戏业界却沉浸在一股一样的寂静之中。到底会引起多大的骚动？到底会有多少人会到店里去购买？不管怎么样，这都是日本游戏史上的一件大事。就像是庆典要即将开始一样，紧张感笼罩着包括玩家的一切与游戏相关的人。

2000年3月3日晚上11点，在新宿、涉谷、秋叶原等主要贩卖场地出现了令人难以相信的情景——每个地方都排满了超过2000人的长列，先头的人有的据说提前两天来的，从3月2日开始就在这里等了。在游戏史上，像这样多人同时排队的现象几乎可以说没有。

时针终于指到了2000年3月4日，节日庆典拉开了序幕。排队的长列随着时间越来越长，一场空前绝后的大骚动即将开始。

×××

那是一个具有强烈震撼力的情景，秋叶原各店铺之前排队的人数已经超过了5千人，这并不是指整个秋叶原的人数，而是秋叶原一个店铺前所排队的人数。相同的，新宿电器街的各店铺前也聚集了超过2千名的游戏玩家。而在举行倒计时活动的涉谷TSUTAYA，除了无

PS2 主机颜色变化的历史

午夜黑
2003年11月13日发售

随着主机的价格下调到19800日元，PlayStation2原来的标准颜色黑色也改成了午夜黑，而随着2004年11月3日小型化的PlayStation2的发售，这个机型也将随之停产。另一方面，"PlayStation2 BB套件装"还会继续发售，而同捆的PlayStation2的颜色则是"午夜蓝"。



看上去与以前的颜色一样，但仔细看的话会发现该版本有透明的效果。

PS2 主机颜色变化的历史

陶瓷白

2003年12月4日发售

与《GT赛车4 序章版》同捆发售的"PlayStation2 赛车套装版"，价格是22000日元，与以前黑、蓝为基调的颜色安全不同，白色给玩家留下了深刻的印象。由于人气实在太高，2004年3月作为春季限定版再版，不过该版本没有了《GT赛车4 序章版》，价格下降到19800日元。



陶瓷白是玩家非常喜欢的颜色，并且再版呼声很高。

数的媒体之外，更多是多得令人难以置信的男女老少排成的长长的队列。虽然在这10多年来有的主机或软件在发售前会碰到类似的情况，但像这样狂热的情形还从未出现过。赶到惊讶不仅仅是媒体，连SCE的人也赶到异常震惊，虽然他们对PlayStation2很有自信，但当他们实际看到这么多人时，也着实大吃一惊。回想当时的情景，细谷这么说道：

"虽然到目前为止大家都非常辛苦，但此时大家已经将它忘得一干二净了，真的是非常高兴。果然还是人的关系吧，此时不仅仅是游戏玩家，游戏制作人的脸孔一下子就浮现在我们面前。"

而久多良木健也来到了东京都内各地的排队行列中（注10），他说"我想去所有的贩卖场看一下，想把玩家们的热情记下来。"这样积极的行动还真有他的一贯作风呢。

在PlayStation2即将发售前，有记者采访了久多良木健先生，并于这位时常带着笑容的PlayStation之父进行了以下的对话。

——请问发售在即，您有什么感想想对大家说的吗？

久多良木 已经有5年了吧，这让我想到了当年PlayStation发售日的情形。当时我也到各地去巡查过，但今天看到的情形比当时要热烈多了。过了这么长时间，我们终于能够将这部万众期待的主机放到他们手上了。我们实现了100万台出货的诺言，主机的制作人员、游戏软件制造商，无数的人为其注入了自己的心血，这就是团队精神，是因为大家的力量，我们才能顺利迎接发售日的到来。

——感触良多是吧？

久多良木 也不是这样，对照PlayStation来看，这一天不过是5年中的一天而已，历史从今天才刚刚开始。娱乐、交流，这时人类的原点，现在不过是将它的范围扩大到数码娱乐上了而已。

从这个传说的3月4日开始，PlayStation2开始加快了步伐。初次出货的100万台瞬间就销售一空，再出货也是立刻就从柜台消失，表现出令人惊讶的销售成绩。PlayStation2能够这么畅销，有一部分的原因是它是作为DVD播放器来卖的，虽然对此有意见的人很多，但这也不过是一方面的原因而已，但如果原因就只有这么一个，那PlayStation也不可能热卖到引起社会现象了。今天能有这样的成绩，完全依靠玩家对PlayStation的信任以及所有工作人员的努力。当有人问SCE的职工"久多良木健社长是个怎样的人"时，他们满脸笑容地告诉他"他是世界上最喜欢PlayStation的人，而他本身就是'PlayStation'吧"。

PlayStation的传说还没有结束……

用语解说

注8：PlayStation节2000

共有来自18家游戏厂商的27款游戏在本次PlayStation节上展出，光荣的《决战》、Namco的《山脊赛车V》、《铁拳 TAG TOURNAMENT》、SCE的《GT2000》、Konami的《青春鼓手》等作品让玩家们欣喜若狂。另外，场内还设立了试玩区，并且还有PlayStation2游戏的试玩版派送，这张试玩碟中共收录了10款游戏，让许多一大早就来排队的玩家惊喜万分。

注9：木更津工厂

位于千叶县木更津市的索尼集团的制造点，现在为Sony EMCS（株）木更津TEC。

注10：东京都内各地的排队行列

在这一天，久多良木健社长视察了秋叶原、新宿、涉谷3个地方，有传闻说当天久多良木健是乘直升机来视察的，得到的回答当然是久多良木健那招牌式的微笑以及否定的答案。同日，SCE的宣传、广报部也在东京都内各地进行视察。

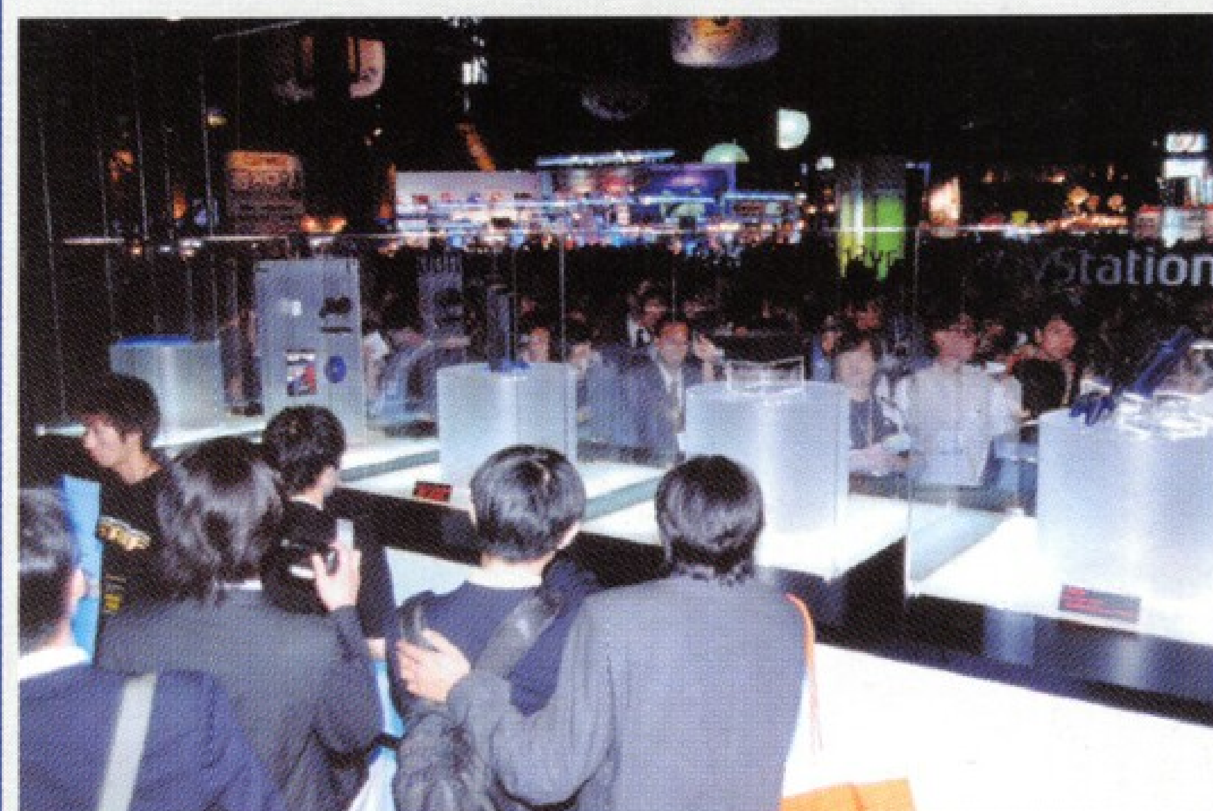
PlayStation2上令人深刻的回忆



1999年9月13日

确定名称为PlayStation2

在东京游戏展1999召开前，SCE举行了发布会，公布了次世代PlayStation的名称、造型、价格以及发售日，另外还公布了与主机同时发售的游戏。在这一刻，次世代PlayStation露出了它的全貌，当天会场的热闹情况让人终生难忘。



1999年9月17日～19日

东京游戏展1999秋

在详细情况发表的热闹气氛还未冷却的情况下，东京游戏展1999秋召开了。这次游戏展的中心自然也是PlaStation2，游戏展一开场人们都涌向了SCE的展台。仔细观察着主机外观的人，静静地玩着试玩版的人，人山人海的情形给人留下了深刻的印象。



2000年2月18日～2月20日

PlayStation节2000

在发售前夕，SCE在幕张MESSE举行了试玩活动，会场内准备了27款游戏、500台主机供玩家试玩，而到场的玩家排起了长长的队伍，可谓盛况空前。"这样看来发售当天肯定不得了。"看到这样的情况，人们立刻就把预测变成了确信。



Doll(充气娃娃)

■发布地　法国
■广告产品　Sony PlayStation 2品牌形象广告
■广告发布日　2003年12月12日
■所获奖项　Cannes Lions — International Advertising Festival, 2004 (Gold Lion)
[2004戛纳国际广告节 金狮奖]
Eurobest, 2004 (Bronze Campaign)
[2004欧洲广告奖 系列铜奖]

◆点评

充气娃娃，是孤独男士获得安慰的工具，PlayStation 2……具有相同的功效。

文 太阳黑子工作室 徐继刚

枭阳传

"以最尖端的技术结合最优秀的创意，再加上那些最杰出同事们的不懈努力，这是保证我们的事业取得巨大成功的根源所在！"
——久多良木健



创造PS的人们

小泽敏雄 SCE的初代社长，以温厚宽仁的行事风格受到全体属下的一致景仰。

久多良木健 PS事业的最初构想者，集技术与经营于一身的当代非凡人物，由普通的技术人员逐步升迁至今日的索尼集团副社长、SCEI社长兼CEO。

大贺典雄 PS事业启动时索尼集团的最高领导者，同时也担任整个计划的总指挥，目前因健康原因引退。

丸山茂雄 昔日索尼音乐的灵魂人物，最初赏识和发掘久多良木健的伯乐，一直暗中鼎力支持PS事业的发展，现任SCEI取缔役。

出井伸之 索尼集团当时的广报担当取缔役，后由于大贺典雄的极力推举而担任索尼集团会长兼CEO，因PS事业与久多良木健相识并从此紧密合作，曾负责索尼和任天堂的业务联络工作。

德中晖久 最初SCEI的副社长，实际主持大局和掌控财务预算的灵魂人物，目前担任索尼集团副社长兼CSO。

伊庭保 当年索尼集团的专务，在PS计划的资金管理和财务运作等方面提供了积极协助。现担任SCEI会长。

佐藤明 引发TV游戏产业流通革命的辣腕人物，现任SCEI副社长兼COO。

佐伯雅司 游戏业界著名的广告天才，"1、2、3——所有的游戏都在这里集结！"等伟大的广告创意早已脍炙人口，目前仍全权负责SCEI的广报部门事务。

后藤祯佑 PS主机和手柄的设计师，现在担任索尼集团产品外观设计的G工作室总负责人。

加藤优 单枪匹马开拓海外欧洲市场的功臣，现在任职SCEI副社长兼CFO。

田尻彬 PS系列产品实际生产的总负责人，因其调度有方确保了PS的产量和品质。

冈正昭 & 大场章男 PlayStation的最初原点SYSTEM G的设计开发者，现在SCEI的研究开发部担当重要职位。

序章 梦想的原点

久多良木在日本是一个非常罕见的姓氏，据说该姓氏的来源可以追溯到安土桃山时代朝鲜归化民，因其家族世代聚居于北九州熊本城外的久多良木町从事各种商业经营而得名。久多良木健1950年生于东京都江东区，其父久多良木武次幼年随家族移居日占区台湾，并毕业于台北帝国大学，他和亲戚合资开设了一家名为新高堂屋的大型书店。日本战败后，久多良木全家被迫归国迁居于东京郊外，迫于生计的缘故不得不在家中开设小型印刷工场。久多良木健就出生于印刷机械轰鸣声和油墨气息混杂的陋室中，并伴随着这样恶劣的生活环境逐渐成长，我们现在很难想象他童年时代所面对的艰苦境遇，每天全家族的人们都在为衣食辗转忙碌，印刷机在凌晨五点准时开始工作，直到深夜十一点才结束，休假或闲游简直成为了奢侈的代名词。

久多良木健的小学乃至中学时代，他每天放学后必须完成的工作是用自行车帮助家里把完成的印刷品送达各处，经常累得来不及脱去汗水湿透的外衣就倒在床上沉沉睡去，在他整个童年时代最美好记忆的便是难得一次的全家出门郊游。父亲曾对久多良木健说："生意人是绝对不能够停止工作的，必须时刻对自己从事的事业保持着高度热情。"这番话在他幼小心灵中留下了难以磨灭的印象。虽然每天放学后协助家族事业经营令久多良木健几乎从来没有任何温习功课的时间，但在小学期间除了社会学一门4分以外（注：日本实行的5分

满分制），其余各学科均名列前茅，而体育学科则因体弱多病而免于考评。中学毕业时，老师曾经为久多良木健写下这样的评语："阁下无疑是一个非常优秀的人，但是却欠缺与环境和人物的必要协调性，你应该做到经常注意倾听周围不同的见解……"这无疑是对久多良木健坚韧果决性格一针见血的评语，被他时时引为反省自身的座佑铭。久多良木健考入了东京电气通信大学电气通信学部电子工学科，就在大学第三年首次进入实验室的同时，父亲武次因积劳成疾而病重住院，家族中多数人都希望他能辍学继承家业，武次则认为进入大公司担任职员才是真正具有未来前途的发展道路，于是久多良木印刷屋终因后继无人停止了运作。

久多良木健于1975年进入索尼集团。二战后诞生的索尼在当时日本还仅仅属于知名度有限的中型企业，久多良木健同一研究室的学生大多选择进入电电公社（现在的NTT）等国有企业或三井、三菱等财阀集团，惟独他选择成为了索尼的内定员工，其原因仅仅是偶然聆听了一次索尼创始人井深大先生在校园的演讲活动，他自认为该会社的企业宗旨非常契合自身的理想。1975年前后正值中东石油危机，业绩低迷中的索尼集团被迫采取了零录用方针，总裁盛田昭夫担心此举会造成未来人才断层的不良恶果，又改为了有限选拔体制，在例年内定名额中抽选特别出众的人物入社，久多良木健正是这些幸运儿中的一个。无独有偶，在今天的索尼集团中，和久多良木健同时期入社的特招员工大多数都在各领域中独当一面，成为企业重要的骨干力量。那个春天的新员工招待会在东京品川的御殿山举行，高音喇叭的声音震得人耳朵几乎发聋，四处插满的红旗迎风招展，领导和前辈们热情地拉着新员工们发表着激励言语，小印刷作坊的子裔感受到前所未有的亲切，索尼成为了他毕生爱戴的事业温床。

理想与现实总是存在着很大差距。在很多外人的眼里，产品追求前卫时尚的索尼是一家锐意创新的未来型企业，但实际上该集团内部却同样存在着许多不足为人所道的陈腐和保守，许多胸怀抱负的年轻员工时常感到壮志难伸的郁闷。久多良木健最初就职于第一开发部，他入社后参与的首个开发项目就是液晶面板的设计，次年6月（1976年）成功开发出当时世界上首台100×80像素的背光式液晶电视的样机，这个开发成果比夏普等其他后来的液晶巨头早了整整十年以上，但是当时索尼集团主导的未来核心产品是基于独自的特丽珑技术开发的彩色电视产品，初出茅庐的久多良木健根本无力和那些前辈抗争，液晶电视技术被打入了冷宫（笔者附言：时至今日，索尼为当年轻视液晶技术付出了沉重代价，其所有液晶电视的面板不得不向其他厂商购买，连PSP的液晶屏幕也分别向夏普和三星订制）。在久多良木健甫入会社之时，一位颇有资望的长者就充满善意地告诫他"DIGITAL"（数码）是索尼社内绝对的禁句，当时该社领导层内部的许多元老始终将会社的核心经营业务定位于传统家电领域，对逐渐发展电脑数码技术充满了排斥感，特别是1984年以后MSX的大失败更是提供了他们安然自处的口实（注1：MSX是微软和ASCⅡ为主导日本的家用游戏产业，联合日本多个家电行业巨头于1983年末共同推出的多功能个人娱乐电脑规格，索尼曾经推出数款对应机型）。虽然入社近十年时间里久多良木健在各方面都体现出过人的才华，但索尼社内轻视数码技术的氛围让他时时感到莫名的郁闷。

1983年圣诞节，久多良木健夫妇带着两岁的长子来到著名的秋叶原电器街，他准备选购一台家庭用电子游戏主机作为给儿子的新年礼物。电器店二楼的开放式陈列柜台上同时并排陈列着两款全新上市的产品，一款是索尼品牌的MSX，另一款则是任天堂的FC，久多良木健有意放开了原本拉着儿子的手，儿子立即和许多同龄孩童一起挤到展示着FC游戏《大金刚》的电视机前专注地围观，咿咿哑哑的兴奋叫喊伴随着鼓掌声响彻整个店堂，连久多良木夫妇这样的成年人也不禁被那样的景象所感动。经过直观的比较，久多良木健为FC主机优异的设计思想所折服，MSX需要8个点阵才能表现的图形，FC居然只需要1个点阵就能够实现。在外观设计上FC屏弃了所有不需要的周边，小巧的结构连幼儿都能轻易搬动并确保耐久性。当天晚上，久多良木健"霸占"了原本赠送儿子的FC彻夜不眠，《大金刚》和《挖金子》这两款游戏的丰富娱乐性也令他感触颇多。

第二年6月间，久多良木健参与了VHS录像机相关的VTR数码信号处理装置的开发工作，在当时的上司土井忠利取缔役的推荐下前往位于厚木工场内的情报处理研究所拜访前辈森园正彦，时任索尼副社长的森园氏是日本放送器材开发的先驱人物，他领军下的开发团队号称"森园军团"，不但号称索尼社内最强阵容，即便放眼整个日本业界也是个中翘楚。森园正彦对这个在社内以桀骜不逊著称的晚辈久仰大名，两个人见面后果然一见如故，当访问结束时森园特意让手下的情报处理研究所所长吉田博文带领久多良木健参观秘密研究成果，他对久多良木说："这是个非常难得的好机会，有许多员工一生都难以看到一次！"谁也未曾想到，这个偶然的参观竟然从此改变久多良木健的终生梦想，甚至也完全改变了索尼未来的发展道路。

第一章 冲冠一怒

"这……这难道竟然是真的?!"

在眼前的屏幕中出现了逼真的三维人物头像，可以自由地扩大缩小，并能够任意变形，时而旋转或滚动，时而又与周围的立体

景物融合在一起……这样的视觉冲击对于久多良木健来说是平生从来没有遇到过的，他被深深地震撼了，很长时间惊愕的地说不出话来。吉田博文不无得意地告诉他这个代号为“SYSTEM G”的系统是一个DSP数码信号处理装置，是索尼厚木开发基地秘密研究3D数据压缩技术和NET-WORK最先端技术所取得的最新研究成果，在当时全世界处于非常领先的地位。久多良木健的脑海里忽然闪过了这样的念头：“如果能够把FC和SYSTEM G两者的设计理念有机结合在一起，那将会创造出何等伟大的商业产品！”他立即向森园正彦请求转属情报处理研究所，森园随即和有关部门进行了接洽，数天后久多良木健就离开了原先的第一开发部前往厚木基地工作。

大凡世间的技术者，其最高梦想无非是获得相关科学奖项的殊荣，而一般企业经营者则往往又缺乏科技发展前景的洞察力，久多良木健作为一个普通的技术人员，却对尖端技术的商品应用化抱有非常高的热情，这充分体现出其拥有与众不同的技术型经营者的气质。进入情报处理研究所以后，久多良木健有了如鱼得水的感觉，几乎每一天都能接触到世界最尖端的数码新技术，他的眼界和能力因此不断飞速成长。不过在索尼集团其他部门的同僚眼中看来，久多良木健越来越成为一个狂热鼓吹数码技术的异端儿，对之只能望影远避。

1986年4月15日，久多良木健第一次来到京都任天堂本社洽谈合作事宜，他在1998年曾经如此对《日本经济新闻》的记者说：“我个人一直坚信，游戏机一定会在将来的家庭生活中占据非常重要的位置，但当时索尼本社几乎没有人对此感兴趣，我一直试图将最新开发的技术应用在游戏机上，与任天堂的合作似乎是惟一的发展途径！”索尼很早就开始向任天堂提供游戏机硬件产品的配件，但在轻视数码技术的社风影响下，过去那些前往京都出差的员工只当做是去古都休暇旅行，没有人试图去热心推销本社的最新技术，惟独久多良木健的访问带着某种特殊的使命感。经过一段时间的接触，久多良木健自认为对任天堂的现状有了足够了解，当时任天堂正全力推广FC的周边设备DISK SYSTEM，久多良木对这个最大容量2Mb且数据读取速度仅300Kb/秒的磁碟装置的技术含量颇不以为然，当时索尼等会社已经成功开发出了最大容量12Mb的3.5英寸规格磁碟，其数据读取速度更高达3000Kb/秒，他由此认为任天堂的技术人员虽然拥有创造热情，但对世界范围的最先端技术缺乏敏锐触觉，自己有必要向他们全力推销索尼的全新技术。

1987年，久多良木健终于等到了一个千载难逢的合作良机。任天堂开始着手开发FC的后继主机，久多良木健决心向该社推广索尼全新开发的PCM音源处理芯片，为此他反复向任社第二开发部本部长上村雅之等进行游说，上村经过考虑后同意让久多良木带来音源芯片前来测试效果。测试当日进行比较的是原定采用的雅玛哈制FM音源芯片和索尼制PCM音源芯片，测试结果却让久多良木颇感颜面无光，雅玛哈的FM音源芯片的表现效果居然略胜一筹。任天堂的技术人员经过了相当审慎的考量，他们认为SFC主机必然是一台长卖的畅销产品，其设计思想应该考虑到未来的发展趋势，PCM音源技术的可塑性显然远远超过了已然陈旧烂熟的FM音源技术，于是最终还是决定采用了索尼的产品。任天堂决定采用索尼产品还有一个其他原因：当时雅玛哈和世嘉属于紧密战略同盟关系，任天堂对此深感不快，选择技术力更加雄厚的索尼倚为臂助也是明智的选择。久多良木健成功实现了索尼和任天堂的技术合作，首批定单额就达到了30亿日元左右，两社进入了历史上的蜜月时期。索尼于1989年正式成立了由久多良木健负责的HOME VIDEO事业部，专门开发家庭用大规模集成电路（LSI），积极参与了任天堂SFC主机的硬件设计，两社技术人员针对先期发售的世嘉16位主机MD的硬件结构作了彻底的解剖从而掌握其弱点，SFC主机增加了MD所不具备的扩大缩小机能，索尼专门开发的音效芯片可以同时表现8路PCM音源，最终SFC的硬件性能完全超越了竞争对手。

进入1988年，NEC和世嘉先后推出采用大容量CD-ROM媒体的游戏主机，出于战略牵制的考虑，任天堂也于该年9月举行记者招待会，宣布与索尼公司共同开发SFC用CD主机。索尼也于次月成立了VIDEO DISK事业本部，久多良木健担任PS事业室室长。CD主机的开发代号为“PlayStation-X”（简称PS-X），PlayStation预示着该主机拥有等同于工作站的高性能，X则代表着无限的未来。两社在1990年1月1日正式缔结了合作契约，索尼社长大贺典雄和任天堂社长山内溥两方最高企业代表均出席了握手仪式。在发表会中索尼特意演示了一段侏罗纪时代恐龙生态的DEMO影像，高素质的表现效果令到场记者和业内人士赞叹不已。至今为止，许多人还是为任天堂与索尼最终合作破裂的结局感到困惑，我们从久多良木健于1989年11月提交的业务报告书中或许能隐约窥测到部分端倪：“PlayStation的市场定位是将来的家庭用数码娱乐终端，通过与任天堂的共同提携，以实现完全统一家用电脑规格的目的。最终的战略构想是有效结合索尼的AV技术进行全方位的展开，其第一阶段的战术是利用任天堂的游戏进行硬件普及，第二阶段是与市场推广中的CD、LD等融合并向第三方进行推广，进而延伸到出版和教育等其他领域……只要成功确立了CD-ROM为主导规格，索尼必将在未来立于不败之地！”

1991年5月29日早晨，东京火车站第21号线站台上，久多良木健正兴冲冲地准备搭乘新干线前往京都，此行目的是为了两日后在美国芝加哥市举行的CES消费电子展举行的PSX联合发表和任天堂方面进行最后的磨合，他对未来的美好发展前景充满了信心。正当新干线即将发车时，当时担任索尼广报宣传取缔役的出井伸之神情严肃地出现在久多良木健面前："久多良木！事情发生了重大变故，任天堂将准备与索尼合同破契，菲利浦会取而代之……"久多良木健大惊："这是绝对不可能的事情！"两人匆忙赶到列车尾端的贵宾接待室，通过国际电话和美国奥兰多菲利浦公司总部紧急联络，却依然不得要领。到达京都后搭乘出租车前往东福寺任天堂本社，两人在车上终始相对无言。到达任天堂本社后，山内溥乃至过去一直紧密合作的上村雅之等一概避而不见，出迎的居然是素未谋面的NOA（美国任天堂）社长荒川实，略加寒暄后，久多良木健立即单刀直入要求荒川对欧美各大报刊刊登的契约破弃传言进行解释，荒川实低头沉默了良久，然后一字一顿地回答道："敬请放心！任天堂绝对会遵守契约承诺的。"

6月1日，索尼在CES展中如期正式发表了对应发表了SFC扩充CD-ROM主机PlayStation。但是翌日，任天堂又与菲利浦举行了记者招待会宣布共同开发SFC搭载用CD-I规格主机，此举顿时在业界引起轩然大波。索尼被突如其来的变故搞得阵脚大乱，广报宣传本部长福永宪一立即前往任天堂进行质询，任天堂方对此的回答是："与菲利浦合作开发的CD－主机与PlayStation是同一延长线的商品，并没有与索尼的原合同产生任何抵触。"此后SONY与任天堂之间的协商断断续续进行了将近一年，直到1992年5月才事实宣告破裂。我们必须对事件中三社的相互关系有所了解——菲利浦当时正积极推广其CD-I规格，自然不希望索尼的CD-ROM规格势力急速扩张，而任天堂充分意识到索尼未来战略的潜在攻击性，对该社的技术力感到非常恐惧。出于共同利益的考虑，任天堂和菲利浦最终走到一起完全在情理之中。意外的磨难让久多良木健体会到过去从来没有感受过的身心痛苦，曾经认为任天堂比自己的某些同事更有共同语言，突如的背叛令他感到极度愤懑。在索尼社内，久多良木健也遭遇到各方面的巨大压力，索尼原本打算以终止SFC用音效处理芯片的供应计划作为对任天堂毁约行动的报复，但是由此造成的数十亿日元的巨大损失是当时景况不佳的索尼难以承受的，许多过去就反对数码事业的同僚纷纷指责是久多良木的唐突举动损害了索尼的颜面。很长一段时间里，久多良木健都阴沉着脸一语不发，当时与他并不相熟的CMG危机管理机构主管德中晖久曾经在日后向他人如此描述："那个时期的久多良木就仿佛一座移动的活火山，随时有爆发的危险，我一直担心他会做出什么惊人的举动。"然而久多良木健并没有失去理智，他只是在不断反省和调整，在1992年2月的业务报告书中可以清晰表明其战略构想已经发生了重大转变："时代即将迎来全新的变革，青少年的消费心理也不断转变中，任天堂的优越地位即将崩溃，索尼只要能把握明确的方向，完全可以开拓出独自的发展道路。"

1992年5月与任天堂的合作正式破局后，索尼内部游戏主机事业全面撤退的论调一时占据了主流，很多人都认为索尼根本无法在TV业界和称霸多年的任天堂相抗衡，甚至连社长大贺典雄也这么认为，惟有久多良木健一人独持异议。6月24日在天王山举行了大贺典雄亲自主持的经营会议，会议上就游戏主机事业的进退展开了讨论，绝大多数的高层都认为立即宣布撤退才是上策，更有甚者，某元老认为索尼离开了任天堂的帮助连一台主机都卖不掉。久多良木健冷静地聆听着同僚们的发言，然后才起身发言："目前的现状，索尼有三种道路可以选择。其一为全面支持任天堂现行的16位主机，其二发展索尼独自路线的游戏主机，其三为全面撤退。就我本人的选择，第二种路线才是索尼的选择。"

大贺典雄问道："君的选择，有什么可靠的成功依据？"

久多良木健答道："利用索尼现有的技术力，发展与过去游戏主机完全不同的三次元图形技术，提供消费者绝对震惊的感官效果……"

"你估计这样的计划需要多少规模的LSI？"

"初步构想，应该在100万个集成电路左右。"

大贺典雄闻言不禁哑然失笑，就当时索尼的技术力而言也不过仅能实现10万左右规模集成电路的制品化，全世界能制造100万规模的厂商屈指可数，久多良木健的构想实在有些天方夜谭。

久多良木健似乎早已经预见到了大贺的嘲笑，他不慌不忙地回答道："与游戏业霸主任天堂竞争，就必须开发出它无法追随的产品，至于100万回路的LSI，以索尼的技术底力考量，在近将来很快就能够轻易实现。"

大贺典雄是日本商界有名的儒雅君子，其平素的爱好是弹奏钢琴和担任乐队指挥，日常行事喜怒不形于色，久多良木健却似乎早已经把握住了他的心理，言语中不断以"任天堂"和"索尼的技术力"进行撩拨，大贺压抑在心中的对任天堂背叛的愤懑和对索尼技术力的深厚信赖逐渐高涨起来。

"那么我们就试试吧？"

一介普通员工的久多良木健此刻居然锋芒毕露地向总裁发起了最终挑战："请您立即做出决断！"

空气终于达到了临界点，大贺典雄忽然起身挥拳猛叩桌案，同时大声怒吼道：

"DO IT！！"

第二章 伟大的同伴

现在很多相关著述都喜欢刻意把久多良木健描绘成无所不能的神，似乎PlayStation的巨大成功完全系于他一人之身，实际上如果没有那些领导者和同僚的紧密协作，久多良木的远大理想恐怕早就巧梦成虚话。

良骥还需伯乐识。

一位为大贺典雄撰写过个人生平的日本媒体记者曾经如此声称："在日本社会中，类似久多良木健这样根骨异质的才能人物，在一般会社中通常会遭遇开除或长期雪藏的命运，只有在宽容经营的索尼，他才能够有机会一展抱负。" 从最早的MSX到WORKSTATION，大贺典雄一直为索尼在电脑领域的接连挫折感到沮丧，他将失败的原因归结为社内缺乏真正理解数码技术发展前景的英才，久多良木健的出现无疑是一个突破的良好契机。从和任天堂展开合作开始，索尼社内的反对声就从来未曾中断过，不少元老甚至认为参入游戏机事业玷污"世界的索尼"的光辉形象，大贺典雄深知把久多良木健继续留在社内迟早会发生事端，于是经过和SME丸山茂雄协商后，久多良木健领军的PS事业本部全员10余人被转入SME名下，办公地点迁至原EPIC SONY所在的青山一丁目的新青山大厦。就在PS即将正式投产迁移，微软推出WINDOWS操作系统引发的家用电脑普及狂潮造成了内存条产能不足和价格飞涨，为此大贺典雄亲自利用本人在电子产品业界的深厚人脉四方联络货源，最初承担PS内存条生产的某会社原本对索尼进军游戏业的成败毫无信心，非常担心这个占到总体产能三分之一以上的大定单最终会以血本无归告终，但出于对大贺本人的信赖，该会社最终还是接受了制造合同。面对内存价格不断飞涨的趋势，久多良木健曾经断言不过是暂时现象，另外通过量产化体制也能大幅度削减制造成本。但是进入1995年以后，内存的上涨趋势更如脱缰野马般不可抑制，社内的弹劾之声此起彼伏，大贺典雄依然力排众议，鼎力支持SCE与世嘉等竞争对手大打价格战，当1996年PS主机顺利进入月产200万台的量产体制后，仅一年间就完全收回了先前的计划外财务损失。

丸山茂雄是索尼创业的100名元老人物中的一员，70年代初期受命收购和组建CBS SONY（SME的前身），他在草创时期不管春夏季节变换，一直身披雪白的风衣并系绀色领带于每天夜间出入东京周边的歌舞声色场所，一些无名的艺人经他亲自发掘包装后而大红大紫。丸山茂雄与久多良木健初度会面在1989年4月间，当时久多良木健为测试SFC的音效处理芯片前来拜访，SME的员工对游戏主机事业完全一窍不通，但在久多良木的耐心指导下很快完成了测试工作，丸山对此公的行事干练颇为欣赏。斯时SME正投入数亿日元开发10款对应任天堂FC和GB等平台的游戏，丸山茂雄特意邀请久多良木健前去体验开发中的几款游戏，久多良木试玩后，指着其中一个游戏坦言："除了这个游戏尚有新意，其他的都是不折不扣的垃圾！"这些游戏发售后果然恶评如潮，以几千份的惨淡销量告终，被久多良木健认可的某作还勉强卖出了3万份。自此以后，丸山茂雄便与久多良木健惺惺相惜而引为莫逆，当久多良木在索尼处境微妙之时，丸山非常爽快地答应接纳，并与索尼共同出资本成立了SCE，在以后10多年的光阴里，他始终坚定地支持着久多良木健。丸山茂雄也是索尼集团领导层中卓具远见的开明人士，早在1994年初的一次经营战略会议上就大胆预言："电子游戏将和电影、音乐一样成为未来索尼娱乐事业的重要支柱。"

出井伸之在PS迅速崛起之时出任索尼集团总裁，由于过去曾经共事的原因，他深知久多良木健与任天堂多年往来的个中甘苦，因此竭尽全力提供各种人力物力的援助。在出井伸之的不断扶持下，SCE由过去的三级分社跃居集团直属的子会社，而一介普通技术者的久多良木健更是破格晋升为集团副社长兼SCE社长。出井本人也是推动索尼集团进行数码革命的主导力量，他在就任之初便提出了"DIGITAL DREAM KIDS"的未来发展口号，为了索尼大力发展游戏产业创造了良好的发展环境。

SCE的首任社长为小泽敏雄，生性宽厚的小泽对久多良木健动辄越级请示的举动采取了宽容的态度，大贺典雄对久多良木的狂放不羁颇感不安，决定寻找一个能人为野马拴上缰绳，被他选中的对象便是有"法政天才"之誉的德中晖久。德中晖久1969年进入索尼集团法务部实习，时任法务部部长的伊庭保在阅读其撰写的报告书后连连击节赞叹，引为平生仅见的奇才，当即正式把他引入法务部。1971年，德中晖久赴美国参加美国对索尼发起的独占禁止诉讼获得全胜。此后，在金额高达数十亿美元的哥伦比亚影业公司收购案中担当全权法律责任人。任天堂毁约风波中，德中又主持危机管理机构的具体工作，对相关法律诉讼进行了评估。接到集团的新任命后，德中晖久于1993年5月由纽约事务所归国担任SCE副社长。如果说久多良木健是PS的缔造者，德中晖久则应该算是PS的成功推广者，对游戏事业原本一无所知的他通过数月的周详调查后对任天堂的经营、商品流通以及与第三方软件商合作关系等有了相当直观的了解，并逐一制订出对策。1993年7月20日举行的PS-X方针检讨会上，德中晖久一举阐述了松、竹、梅三套不同的战略方案，对未来可能发生的各种事态进行预测，从后来事态发展的结果看，德中的营销战略非常详尽务实。在以后SCE

因为发动价格战与索尼本社接连发生激烈冲突时，德中晖久又凭借其出色的弁舌使得危机及时消弭。

其貌不扬的佐伯雅司在索尼集团曾有“怪杰”的绰号，因喜好大胆放言而经常遭到同僚们侧目，但其在广告营销方面的出色业绩在整个集团广报宣传部中独树一帜。1993年年初某日，佐伯雅司在自己的办公桌上发现了一张字条：“Sony Computer Entertainment 事业准备室即将成立，想不想到那里去干一番事业？”落款正是自己的顶头上司出井伸之。出井开门见山地对他说：“那是一个全新部门，是专门做TV游戏的。”佐伯闻言着实吓了一大跳，因为自己之前还从来没有真正接触过游戏，更别说是制作了。诚如出井伸之预料的那样，生性豪爽的佐伯雅司是个天生喜欢猎奇的冒险家，他最终还是慨然接受了挑战，与老上司出井一起进入SCE任职。PS系列主机的巨大商业成功中，佐伯雅司主导的广告宣传工作起到非常重要的推动作用。在确定PS首发的宣传口号时，“1-2-3！所有的游戏都在这里集结”（1-2-3！！すべてのゲームは、ここに集 まる）的宣传词不但明确告知了商品的正式发售日期，更进一步昭示了该商品的奋斗目标，许多青年消费者因此瞬间牢记了“PlayStation”这个新生事物。佐伯雅司是一个非常懂得引导消费者心理的宣传家，PS在1995年初曾经由于软件匮乏出现了暂时的低潮，佐伯发起了名为“目标！100万台”（いくぜ！100万台）的大型促销活动，结果迅速与原本领先颇多的世嘉SS打成平手，活动开始当时PS主机的实际销量只有88万台，佐伯在事后发表观点称：“消费者未必需要了解商品的真实形势，成功的宣传策略仅在于提供一种明确的暗示，引导人们的认知度才是根本目的！”

协助久多良木健成就伟大梦想的人还有很多，本章节限于篇幅关系仅择首要者略述。

第三章 革命

1993年5月12日午后，索尼集团在东京赤坂高级会所发表了独自发售高性能家庭用游戏主机的声明，主持会议的福永宪一指出：“任天堂过于重视为低年龄层玩家提供娱乐，而鄙社则认为应该以高年龄层为核心展开事业，在市场定位上不可调和的巨大分歧，这是我们和任天堂最终分道扬镳的主要原因。”

8月21日，索尼与SME 共同出资设立的Sony Computer Entertainment（SCE）宣布正式成立，小泽敏雄出任取缔役社长，久多良木健任取缔役开发本部长统括硬件开发工作。

新主机的开发代号依然为“PS-X”，当时的局面完全可以用强敌环伺来形容，HUDSON与NEC发表了FX计划，世嘉秘密开发中的新主机的代号为SS，SNK也声明将很快发售NEO GEO的CD机，最令人震撼的依然是霸主任天堂，在NOA社长荒川实撮合下与美国著名的硅图像公司（SGI）合作进行64位元主机的研发，这个神秘计划的最初代号是“真实”。至于老对手松下的3DO REAL也是气势逼人，截止1993年10月末全球已经有100家以上软件厂商与之缔结了契约。在大多数人眼里索尼不过是一家来趟混水的家电制造商而已，日本各大媒体普遍认为铩羽而归是必然的结果（松下是通过与EA共同出资成立3DO会社进行商业运作的）。未来竞争对手们也丝毫没有把索尼这个后起之秀放在眼里，任天堂社长山内溥在一次招待业内媒体的鸡尾酒会上公然宣称：“如果PS能卖过100万台，我情愿从此头下脚上倒着走路。”而世嘉某著名广报宣传干部则干脆预言“家电屋出品的游戏机一台也卖不掉！”

索尼作为TV游戏业界的新兴势力没有任何根基，一切都需要从头做起，首先必须向第三方软件商和小卖店系统宣传自我和倾听反馈。音乐出版界出身丸山茂雄很早就指明了未来的发展方向，他认为电子游戏是一个发展前景广阔的产业，索尼应该致力于协同其他厂商分享利益，单凭一己之力是绝对无法取得成功的。在最初三个多月时间里，德中晖久、佐藤明、高桥裕二等人足迹遍及北至北海道、南到九州岛的大小软件会社和小卖店，经常碰到彼方去我又登场的情况发生。专注于硬件开发的久多良木健也不时抽空拜会国内外知名的三维图形技术专家，当日曾在《日经IT》中露面过的相关专业人士十之七八都曾经与之促膝恳谈过。然而与业界最初接触的结果却相当令人沮丧。

1993年6月25日午前，副社长德中晖久首赴如日中天的Square会社拜会社长水野哲夫，水野氏了解了来意后，斩钉截铁地回答道：“在日本国内TV游戏主机最基本的普及底线是300万台，PlayStation至少需要达到这个标准并在领先于其他竞争者，我们才可能考虑全面参入”（笔者注：当时任天堂SFC国内普及量已经达到830万台）

同日下午，德中晖久又登门造访了拥有国民RPG游戏《勇者斗恶龙》的Enix会社，该社社长福岛康博也提出了相同的条件：“300万台的硬件普及底线是确保我们的RPG游戏不至于亏本的起码要素……”

绝大多数的日本游戏开发厂商都抱着观望态度敷衍暧昧，久多良木健在汇总了所有信息后在最新业务报告书中郑重写道：“卖出300万台是我们努力的第一个目标！”数月的奔波劳苦也并非毫无收获，负责与小卖店系统展开接触的佐藤明带回来许多宝贵的信息。至于小卖店经营者对松下试图以700美元天价销售3DO主机的计划嗤之以鼻，非常期待未来同等性能以上的主机能以3万日元以下的价格发售。松下3DO和

世嘉SS等大力鼓吹的多媒体数码产品的概念，绝大多数从业者并不表示赞同。久多良木健感到非常兴奋，这至少证明自己过去的产品定位的某些判断并没有错误，他曾经反复在各种场合向索尼经营层或属下强调这样的概念：“PlayStation是一款纯粹的游戏主机，决不是什么数码多媒体！”他认为PS的核心消费层肯定是忠实的游戏玩家，而不是那些热衷长篇电视剧的家庭主妇或音像器材爱好者。SCE的管理层开始调整宣传战略，德中晖久拟定了一套上下两线作战的方案，一方面继续保持企业高层的访问，另一方面则向各社实力派制作人展开接触，通过讲座和实际演示向他们宣传PS的硬件性能，最终通过这些人影响会社的经营决策。ENIX社办公所在地离南青山区大约十五分钟的步行距离，德中晖久在长达数月时间里，几乎每天步行前往该社拜会高层人士，他博学广闻的儒雅气质给福岛康博等留下了相当深刻的印象。

1993年8月，SCE召集了一次业内开发者会议，虽然取缔役高桥裕二在会上极力鼓吹PS强悍的硬件性能，但与会者的反应却非常冷淡，席间居然传出了雷鸣般的打酣声。久多良木健很快就醒悟了业界人士冷漠的真实本质，过去无论PC-E还是MD等主机发表时莫不以同样的言辞夸耀机能，结果都在任天堂的雷霆打击下纷纷铩羽而归，人们需要的是眼见为实。10月26日，久多良木健亲自召集业内开发者会议，日本业界有300多位举足轻重的王牌制作人到场，久多良木健登台表演了戏剧性的一幕，当他用力拉下讲台中央电视大屏幕上覆盖的白布，在人们眼前赫然出现了一个完全用多边形勾勒的巨大恐龙头，恐龙头不断旋转和变形，其纹理贴图的品质更达到了非常逼真的效果，恐龙的咆哮声在宽敞的大厅中萦绕回荡。在场人士都被惊呆了，惟有NAMCOT家用开发部负责人石井秀一神色凝重地一语不发（注解：NAMCOT是当年Namco的家用游戏部门使用的商标）。

上世纪70年代末到80年代初，Namco曾经是日本最大的游戏厂商，尤其在和任天堂成为战略伙伴的4年间，其软件销售占日本整体市场份额的四分之一，大学生就职游戏相关会社的希望调查报告中连续九年蝉联榜首，连任天堂也不得不屈居其下。1988年以后Namco与任天堂关系急剧恶化，一度准备对簿公堂。Namco失去任天堂在家用平台的优遇后，在街机事业上遭遇了世嘉的猛烈攻势，其在日本业界的地位因此逐渐滑落。SCE的领导层曾认真分析过日本游戏业界的势力图，他们认为Namco是一个最佳的突破口，该社与任天堂和世嘉都存在着难以调和的利益冲突，索尼很容易借此取得信赖。还有一个被久多良木健认为至关重要的一点——Namco是当时整个日本游戏业界中绝无仅有地对未来技术发展趋势拥有敏锐感触的厂商，SCE无须在硬件的设计理念上多费无谓唇舌。久多良木健的判断并非凭空臆测，事实上1988年Namco失势后一直不甘心从此沉沦，暗中秘密开发搭载CD-ROM媒体的家用游戏主机，在硬件设计上充分利用了在研究街机3D图形的技术成果，试图实现家用机平台和街机平台的联动。1991年末索尼和任天堂关系裂痕之时，石井秀一曾向久多良木健秘密展示过试作机的DEMO影像，久多良木对此未置可否。开发者会议后不久，SCE又单独邀请了Namco高层密谈，在会见中久多良木健展示了完成度更高的DEMO画面，并坦率地透露了PS整体战略构想。石井秀一日后曾透露了当时的感受：“那样品质的三次元图像，几乎凌驾于世间价值百万日元的高端街机基板，这样的商品果真能以3万日元发售的话，简直可以算是时代的奇迹。”在归途中，同行的常务口取缔役原口洋一询问石井秀一：“你觉得他们的东西和我们的主机相比如何？”石井毫不迟疑回答道：“他们比我们干的出色！”经过仔细商讨后，原口洋一等高层正式向社长中村雅哉提出建议，无限期终止家用机开发计划，全面提携索尼的PS事业。1993年末，SCE和Namco缔结密约，两社实现技术相互交流提携，Namco着手开发与PS完全互换的街机基板，其街机名作面向PS平台移植。

1998年初，久多良木健曾经在一个记者访谈中笑着说：“PlayStation取得的巨大成功，这其中还应该感谢世嘉的帮助……”这番话并非胜利者的恣意嘲弄，其中还颇有一番不为人所知的曲折。90年代初的日本TV游戏业界在SFC主机大繁荣光景的庇荫下陷入了不思进取的空前迷惘，绝大多数的软件厂商因安于现状而执迷于2D手绘技术的滥觞。久多良木健和德中晖久等一行5人曾联袂远赴神户造访Konami社，负责接待的Konami社常务取缔役执行董事北上一三对SCE的计划并不感兴趣，振振有辞地宣称2D技术是游戏产业多年积淀的瑰宝，放弃就意味着彻底失败，5人静静聆听着北上导师训徒般居高临下地说教，最后不得不黯然告退。在其后约见街机格斗游戏巨子Capcom的执行董事冈本吉起，冈本氏首先和Square等同样提出了300万台普及的参入条件，其后居然又要求索尼开发一台“究极的2D游戏主机”，以确保该社的《街头霸王》系列能达到100%移植度。除了Namco以外，当时日本业界的那些大厂商几乎都对3D技术丝毫不感兴趣，犹如两个时代的巨大价值观差异，自然更谈不上有什么共鸣。正当SCE为进展缓慢感到困扰时，一个突发事件使得局势发生180度逆转。1993年8月26日是游戏史上值得大书特书的一天，世界最大的街机游戏厂商世嘉在当日开幕的千叶幕张AM街机展上初次披露了史上首款3D格斗游戏《VR战士》，三维展现的远近纵深感觉让到场的从业人员莫不大惊失色，冈本吉起率队观摩

后心情久久难以平静，当即在会场中和大坂本社决策层紧急联络，在下午和SCE约定的会见中，冈本一反当初的暧昧态度，主动表示：“Capcom 愿意全面协力PlayStation！”数日后，Konami的北上一三也亲自带领社内的多位知名制作人登门洽谈具体合作事宜。《VR战士》的发表昭示了3D技术实用化时代的全面来临，对日本业界造成了地震般的强烈冲击，如梦方醒的第三方软件商们开始重新省视和评估SCE的PS主机。

SCE认真研究了任天堂领导日本游戏10多年的成败得失，发现其庞大帝国的最薄弱环节在于流通体制的混乱。任天堂负责管理出货的初心会前身为其以扑克牌为主业时期组织成立的玩具销售网络一心会，任天堂只对初心会的几家大的批发商发货，再由零售店向批发商进货，其间还有二级批发商等奇特的寄生利益团体从中盘剥渔利，这种状况造成了商品的价格混乱和流通延迟。任天堂系统使用的卡带媒体是造成流通混乱的万恶之源，半导体存在着制造周期长和价格高昂的物理缺陷，SFC后期，诸如《FF VI》等高容量超大作的售价居然升至万元以上，令消费者为之叫苦连天。制造周期长也造成了第三方软件商经营风险无限扩大，几乎每次推出大规模软件都犹如进行一场生死豪赌，软件商必须对软件销售进行准确地推算，即使出现了供不应求的情况，长达数周的再出货周期也往往令商机白白错失。任天堂对中古现象也采取了纵容放置的消极态度，许多消费者已经习惯从中古商店购买游戏，对游戏的持续销售造成了巨大打击。负责流通渠道的佐藤明本身也是一个游戏狂热爱好者，对任天堂流通体制的弊端深有体会，他决意发动一场彻底的流通革命。

佐藤明曾经对着一枚CD-ROM良久沉思，最终构想出了一整套完全颠覆过去的流通策略。由于卡带媒体制造周期长的缘故，任天堂一贯采取大规模铺货的对策，必然会造成大量库存现象。佐藤明及其部下在向小卖店系统游说时却极力劝说他们采取少量多次的谨慎进货方式，由于CD-ROM制造容易的优点，厂商又可以在数天内根据市场实际状况及时调整产量，基本解决了库存积压的问题。佐藤明又逐一游说参入的第三方游戏厂商，将游戏的首批出货的决定权交由SCE统一管理，SCE代为铺设商品流通渠道。厂商中反对态度最坚决的是Konami，Konami的创始人上月景正早年独创了“毛细血管营业法”，采取逐渐渗透的方式建立起自己的流通渠道，当时拥有13个贩卖会社、100家营业所的流通体系比SCE所借助的SME旗下唱片销售渠道更有过之而无不及，因此Konami对SCE的提议毫无信任感。经过多次反复协调磋商后，才约定以一年半为期限，期满后Konami可自行决定软件出货数量和销售渠道。在这一年半时间里，佐藤明经常因为接到北上一三因对出货数量不满打来的交涉电话，比如著名的育成游戏《心跳的回忆》首批出货仅为10万套，北上对此非常震怒，但结果这个游戏热卖了57万份，库存则几乎为零。当一年半期限已满时，Konami主动要求放弃自行流通的打算，继续由SCE委托发行，因为该社根据统计结果发现PS软件的销售情况比预测增加了310%，而库存数量却微乎其微。当然，并不是所有软件厂商都对委托管理感到满意，1996年3月就曾发生了WARP社长饭野贤治因不满SCE控制出货数量而发起的“易帜事件”，1997年以后SCE便完全向所有第三方软件商开放了自行流通的权利。

SCE还针对任天堂经营体制的一些弊端进行改革，自恃独占市场的任天堂长期向第三方软件商征收高达1500日元的权利金（含代理制造费），第三方则把这个成本支出转嫁给消费者，某些大厂商还公然向小卖店征收所谓的风险管理费。SCE把权利金（含代理制造费）下调为900日元，把软件标准售价统一为5800日元，此一举措令软件商、小卖店和消费者三方都感到满意。任天堂曾规定接受软件商代理制造委托的最低额度为首批出货15000枚（卡带），无形中把一些资本力比较薄弱的中小厂商拒之门外，SCE把首批出货的额度底线定为5000枚（CD-ROM），极大降低了PS平台的参入门槛。1994年4月，SCE把主要的第三方软件厂商和小卖业者代表都召集到了静冈县，让他们参观当地的CD-ROM工厂，以此让他们亲自体会CD-ROM快速的生产制造过程。参观完工厂后大家来到会议室，SCE用20多分钟的时间介绍了今后游戏市场将要采用的新型流通形态，各厂商代表纷纷地拿起笔认真记录。“当时参加的所有厂家都把全部希望寄托在这种高效的新流通方式上，也正是因为有了他们的鼎力支持，PS才能有今天的出色成绩。”——佐伯雅司

世事成败往往取决于人心向背，SCE的流通革命为第三方软件商和小卖店系统带来了实际利益，其取得完全成功也是理所当然的。

终章 雅典娜的微笑

对于如今全世界的青少年玩家而言，“PlayStation”这个伟大的名字已经成为了游戏的代名词，象征着时尚和新潮，但在PS即将诞生之时却曾遭到了质疑。1994年5月末，久多良木健提交“PlayStation”作为正式商品名称时引起索尼集团某高层的不快，因为“PlayStation”用日语说可以简化为“プレステ”（puresute），而尾句“ステ”(sute)和日文中“舍弃”这个词是相同的发音，难怪会有人说这个名称不吉利。SCE经营层关于名称取舍问题进行了激烈辩论，久多良木坚持认为“PlayStation”完全概括了“用来玩游戏

的电脑工作站”的含义，最终这个名称被保留了下来。

PS的硬件从设计到最终完成定型用了一年零四个月，而主机的外形设计却也历时了将近一年，设计师后藤祯佑多次宣称PS是他在索尼20多年工作生涯中最艰苦的一次创作。方方面面的人为了主机造形设计和外壳色调争执扯皮不休，比如索尼日本本社希望外壳色调采用日本人喜好的银白色，而索尼的美国分社SEPC则坚持强调黑色和紫色深受西方人青睐，结局是PS的外壳使用了最大众化的淡灰色调。关于主机外形设计并没有引起过多议论，后藤氏以洗练质朴的扁平长方形充分体现主机的时尚气质，而圆形的开盖舱又暗示了使用全新的CD-ROM软件载体，除此外仅在一些细微处根据反馈意见进行了最终调整。PS的手柄设计却造成了不小风波，几乎造成了SCE和索尼产品流通管理部门的尖锐对立。流通管理部门认为手柄的造型设计肯定会让过去习惯任天堂设计风格的消费者感到非常不习惯，希望能改掉下方两个突出握把的弧形设计，SCE却认为原本就是充满对抗意识的全新商品，完全没有必要去模仿竞争对手。临近PS正式量产前夕，关于手柄设计的僵持依然毫无结果，大贺典雄不得不亲自出面裁决。在相关经营会议上，大贺典雄使用后藤祯佑设计的手柄试玩了约半小时PS游戏，随即他放下手柄，郑重其事地对所有人说道：“这个东西非常不错，我决定采用了，同时也请列位记住，这是社长的决断！”

1994年12月3日，期待的一天终于来到了，PS的首发价格为39800日元，与之前在11月22日发售的世嘉SS相比便宜近5000日元，最初的出货量为10万台。“自己亲手开发出来的次世代主机，能否被玩家所接受呢？”怀着这样的心情佐伯雅司一大清早首先来到了位于新宿的一家游戏小卖店。预想中最坏的情况出现了，专卖店门口居然一个人影都没有，虽说之前考虑了种种可能出现的状况，但眼前这一切对一直相信至少会有人来购买的佐伯来说确实是极大的心理打击。就当佐伯信心开始动摇的时候，他无意中看到专卖店旁的小巷上围着很多人，“平常这个地方没有这么多人，到底发生了什么事？”上前一探究竟的佐伯被眼前的景象惊呆了——原来那里是专卖店为了今天特意安排的PS销售专柜，整条小巷早已被排队购买者挤了个水泄不通，还有更多的人向这里赶来。佐伯雅司又前往秋叶原电器街，迎面正遇见笑容可掬的久多良木健，那里几家小卖店的销售也同样异常火爆，两人看见一个中学生摸样的大男孩抱着PS的银色的包装盒笑吟吟地走来，佐伯想上去询问他购入主机的动机，谁知刚近身，那男孩却警惕地瞪了两人一眼，转头飞奔而去。佐伯想起了去年《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》发售时秋叶原曾发生多起无业游民抢劫游戏的恶性事件，或许那个孩子把他当做了心怀歹意的坏人。两人沿途不断拉住购买了PS主机的过客询问：“请问您为什么要购买索尼的PS？”多数人的回答是：“因为《山脊赛车》。”也有部分说“因为这是索尼的产品。”中午在秋叶原万世烧肉的工作餐上，在佐伯雅司的极力“敲诈”下，久多良木健自掏腰包给全体员工点了最贵的牛扒作为提前庆祝。那一天，久多良木的脸上始终带着幸福的笑容，当然，所有参与和支持PS的人们也都沉浸在喜悦中，PS主机首批出货10万台，《山脊赛车》却卖了15万份，Namco终于确信自己的冒险抉择并没有失误，中村雅哉社长特意设家宴款待所有PS相关事业的员工。当天下午，大贺典雄还在办公室里等待着PS销售的反馈报告，他的夫人突然打来电话，原来外孙今天出门购买PS空手而归，要求大贺赶紧弄一台送给外孙作新年礼物。大贺典雄按捺不住心中的快意，爽朗地笑着回答：“没问题！请包在我身上。”他已经无须再等待什么报告，这分明就是最真实的市场反馈。

虽然初战告捷，但前进的道路依然非常坎坷，和本身拥有《超级马里奥》和《塞尔达传说》等世界顶级软件品牌的任天堂相比，初出茅庐的SCE简直可以用一穷二白来形容，而对于游戏机来说，游戏才是吸引消费者的关键。SCE深知仅仅依靠Namco、Konami等大厂商的帮助并非万全之计，必须利用PS的土壤滋养出一批忠实的盟友，该社利用优惠政策扶持一些中小会社和独立制作人，饭岛健男和高桥秀五过去都是《勇者斗恶龙》系列的重要开发成员，这些业界精英都有着独立推出游戏的强烈意愿，但是任天堂阵营的高门槛令人望而却步，SCE则卑词厚礼诚意接纳。饭岛健男设立的PANDORA BOX通过为SCE代理开发《藤丸地狱变》取得了很大发展，高桥秀五则用《Beyond The Beyond》的回报成立了CAMELOT，进而把就职于世嘉SONIC TEAM的兄长高桥宏之也拉入了PS开发阵营。FROM SOFTWARE开发的RPG《KING'S FIELD》是PS最初的原创3D RPG名作，这家由神直利创办于1986年的小型PC游戏厂商在SCE不断提携下逐渐成长为PS阵营六大核心厂商之一。SCE自身的软件开发能力也在不断提升中，通过收购一些有潜质的小规模开发团队的方式扩充实力，RPG名作《波波罗克洛伊斯物语》原本由小会社Suger AND Rokets企划创作，这部原计划在SFC平台开发的游戏因资金匮乏转而向SCE求助，SCE将之纳入第二方开发体系中。SCE还提倡大胆创新的社风，过去日本许多游戏厂商对员工自行提出开发企划案限制颇严，甚至某社还有任职不满5年不得提出企划的社规，SCE却积极鼓励员工进行大胆创作，名不见经传的青年制作人松浦雅也入社仅半年就提出了《啪拉啪拉帕》的企划，结果这个全新形态

的音乐游戏在青年消费者中迅速风靡，累计销量突破百万份。员工小林康秀过去从来没有独立负责过游戏开发，当CAMELOT的高桥兄弟因矛盾退出《大众高尔夫2》的开发，他受命接替这个中途搁浅的项目，结果圆满完成了使命，如今已经成长为SCE软件开发的骨干力量。山内一典和《GT赛车》的诞生也颇富于传奇色彩，或许很多人不相信，早在FC的2D点阵时代，年仅15岁的山内已经完成《GT赛车》的游戏企划案，1991年4月他怀揣着多年的梦想进入了EPIC SONY属下的NEW MEDIA开发室，入社当天便兴冲冲递交了企划书，理所当然地遭到了上司的严厉申斥。1993年PS-X计划启动时，山内一典再一次向SCE的直属主管佐藤明提出开发计划，佐藤明给予他的条件是必须取得各大汽车厂商的车款数据许可契约。山内一典自行撰写了含有SCE企业状况、个人趣味以及访问目的等内容的介绍状分别呈送日本国内各大汽车制造厂商的宣传部门，反响却出乎意料地热烈，在明确来意后，各大厂商对这个免费广告的契机自然不愿错过，主动提供所需资料。山内一典还带领参与计划的同事参观世界规模的大型汽车展和试车场地，通过各种方式真实记录了60种以上流行车款的数据。仅仅收集数据，就花费了山内一典两年多的时间，但他的努力并没有白费，1997年末《GT赛车》发售后立即引起了全球性轰动，一举成为全球最畅销的赛车游戏，连Namco、世嘉等RAC名门也只能退避三舍。这款游戏充分展示了SCE本社的技术力，将PS的硬件性能发挥到了淋漓尽致，由于获得了丰田、本田等国内外汽车大厂的技术协助，汽车的重力感和甩尾效果都十分真实，甚至在游戏中可以同时表现车轮在砂地和柏油公路两种截然不同的摩擦感觉，对应了震动手柄后更增加临场感。《GT赛车》还融入了SLG要素，买车和考牌照等独特设计大大提高了耐玩度。

广告一向是索尼吸引青少年消费者的神兵利器，佐伯雅司领军的SCE广报宣传部门更是将这一传统优势发挥到了极致。如何让消费者仅凭耳朵就知道电视正在播放PS相关的广告内容呢？佐伯雅司亲自设计了在每个电视广告开始时首先出现PlayStation的LOGO时发出“嘭”的那声清脆的效果音，久而久之，只要电视里响起嘭的声音，人们就会条件反射般联想起PS。过去大多数游戏厂商制作的电视广告，一贯手法就是演示游戏的实际操作画面，千篇一律的感觉令人乏味。SCE的电视广告则手法变幻多样，经常以意识流的新奇方法吸引消费者，甚至有的广告里自始至终都没有任何实际游戏画面。在为CAMELOT为SCE开发的PS发售一周年纪念作品《BEYOND THE BEYOND》宣传时，SCE的广告内容是一群都市中的男女妇孺传递暗号式呼喊着该游戏的简化昵称“ビョビョ”，结果许多消费者为了知道究竟什么是“ビョビョ”而购买了这款游戏，其累计出货量据统计达到了近40万份。但事实上《BEYOND THE BEYOND》是一款罕见的垃圾游戏，游戏流程和难易度的配置均相当成问题，不借助官方攻略本帮助，普通玩家根本难以通关，消费者的售后反馈非常恶劣。佐伯雅司对此非常追悔：“我们认识到，在对游戏进行宣传前必须充分了解其品质优劣，向消费者传达正确的讯息。”（笔者注：在查阅10周年纪念资料时，笔者在SCE官网居然无法获得《BEYOND THE BEYOND》相关的任何讯息，或许正证明了该社对此悲剧性作品一直耿耿于怀？！）

灵活运用价格杠杆是SCE最大制胜法宝，通过果断降价达到压制竞争对手的目的，在最初二年里连续四次大幅度降价，令主要对手世嘉难以招架。SCE的价格战决不等同中国乡镇企业自杀式的盲目价格竞争，久多良木健在主机发售前就制订了“以量制价”的策略，通过提高出货量来最大限度压低成本，同时又采取了逐步简化线路板、减少元件数量的双管齐下方针。SCE的成功还充分体现了“知己知彼、百战不殆”的商业法则，当1994年11月末世嘉SS发售后，SCE技术人员连夜将从市面买回的SS拆解分析，久多良木健检视线路板后自信地说道：“构造这么复杂的线路板，主机价格变动的余地一定非常有限！”

随着时间的逐渐推移，PS主机在价格和流通体制上的优势逐渐凸显无疑，Square社在1995年因市场预测失误造成了多款大作销量不如预期，几乎酿成倾覆的局面，深感任天堂流通体制积弊的Square于1996年1月31日宣布正式加盟PS开发阵营，这一事件引发了日本厂商纷涌参入的雪崩现象，PS的优势地位正式确立。

1997年1月14日这天是最终决定TV游戏业未来关键时刻，SCE在东京举办了庆祝PlayStation全球出货突破1000万的大型酒会，业界的大佬们济济一堂。Enix社长福岛康博被作为特殊贵宾也出席了该酒会，他即席宣布Enix正式加盟PS并为之推出《勇者斗恶龙VII》。对于SCE那些为PlayStation事业奋斗多年的员工来说，那一刻的无比荣耀足以洗去过去所有的屈辱和艰辛，就连跟随盛田昭夫共同打下SONY江山的商界健者丸山茂雄也禁止不住热泪盈眶，素来风度翩翩的德中晖久演讲中也时断时续，他用手指着会场的穹顶喃喃说道：“有了《勇者斗恶龙》的保障，我们的事业犹如头上顶青天那样安如磐石……”

《DQ》、《FF》、《MGS》、《BIO》、《WE》……

“所有的游戏都在这里集结”——不再是遥不可及的梦想，已经成为确确实实的现实！！



Lara Croft(劳拉·克劳馥)

■发布地 法国
■广告产品 Sony PlayStation品牌形象广告
■所获奖项 Eurobest, 2000 (Grand Prix)
[2000欧洲广告奖 大奖]
Cannes Lions — International Advertising Festival, 2000 (Gold Lion)
[2000戛纳国际广告节 金狮奖]
The Cresta Awards, 2000 (Winner)
Mondial de la Publicité Francophone, 2000 (Mondial d'Or)
Prix Club des Directeurs Artistiques, 2000 (3rd Place)

◆点评
劳拉·克劳馥，你是我的神，我要每天向你祈祷。

Knuckles(拳头)

■发布地 法国
■广告产品 Sony PlayStation品牌形象广告
■广告发布日 1999年



PlayStation is here.